GAMECUBE ◆ GAME BOY ◆ DS ◆ REVOLUTION

10/05 Ausgabe 102 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

DIE HERBST-HITS IM TEST

WWE: Day of Reckoning 2, FIFA 06, Castlevania DS, Advance Wars DS, u. v. m.

ZELDA TWILIGHT PRINCESS

DER SCHOCK: Nintendo verschiebt Links neues Abenteuer auf 2006.

EXKLUSIV FÜR GAMECUBE

GEIST

AUF 4 SEITEN: Die Shooter-Hoffnung im Härtetest. Gespenstisch schlecht oder Referenzklasse?

DAS PERFEKTE HAUSTIER

NINTENDOGS

4-SEITEN-TEST: Diesen Hunden kann niemand widerstehen.

BESSER ALS COLOSSEUM?

POKÉMON XD

IM TEST: Das neue Pokémon-Abenteuer für den GameCube.

10
4 194373 903306

EDITORIAL

DIE ZUKUNFT DES GAMECUBE

ZELDA ERST 2006!

UND DANN?

BIG N-ACHSCHUB?

Während es für die PlayStation 2 umfangreiche Veröffentlichungslisten gibt, auf denen sogar für 2006 noch potenzielle Superhits wie *Final Fantasy XII*, *Splinter Cell 4*, *Driver 4* oder *Onimusha: Dawn of Dreams* angekündigt werden, hat man als GameCube-Freak die komplette Einkaufsplanung bis zum Lebensende der Konsole vermutlich in weniger als zwei Minuten abgeschlossen. Nach *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, das nun erst im nächsten Frühjahr erscheinen wird, kommt vermutlich nichts Nennenswertes mehr, abgesehen von dem für Februar angekündigten *Tak 2: Die große Juju-Jagd*. Selbst Nintendo hält sich bedeckt, wenn es um weitere offizielle Spiele-Ankündigungen für 2006 und darüber hinaus geht. Was bedeutet das nun konkret? Nach *Zelda* wird man wohl – wenn kein großes Wunder passiert – keine großen Hits mehr für den GameCube erwarten dürfen. Und das nach weniger als drei Jahren! Vermutlich werden sogar für den Nintendo DS mehr Spiele erscheinen – und der ist ja nun schon alles anderes als eine dauerhaft sprudelnde Softwarequelle. Aber immerhin konnte er sich in den USA und in Japan gegenüber der Sony PSP durchsetzen, die seit 1. September auch in Europa offiziell erhältlich ist. Jammern wird uns in Sachen GameCube-Software allerdings nicht weiterhelfen. Wir können nur hoffen, dass Nintendo schnellstmöglich mit der Revolution-Konsole antritt – und mit revolutionären Spielen die Videospielebranche in Staunen versetzt.

ZELDA & MEHR

Diese Ausgabe ist gespickt mit echten Highlights. Neben *The Legend of Zelda: Twilight Princess* und *Prince of Persia 3* stellen wir *Metroid Prime: Hunters* und *Super Mario Bros.* für Nintendo DS vor. Außerdem testen wir die DS-Umsetzung von *Advance Wars*. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

POKÉMON & CO.
Nach dem dünnen Testteil in der letzten Ausgabe war das N-ZONE-Team in dieser Ausgabe wieder richtig im Stress. Pokémon, Castlevania & Co. warteten.

Unten, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)

Oben, von links nach rechts:
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Lars Kromat (Layout)
Sascha Dowidat (freier Mitarbeiter)

INHALT 10/2005

NEWS

06 Allgemeine News
64 Import-News

REPORTAGE

84 Backstage:
Zu Besuch bei Nintendo, Teil 8

RUBRIKEN

39, 67, 81, 94 Abonnenten-Werbung
82 Feedback
76 Hardware & Zubehör
96 Impressum
28 Info-Center
96 Inserentenverzeichnis
78 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick.

Advanced Wars Dual Strike 60, 88
Castlevania: Dawn of Sorrow 52
Dig Dug: Digging Strike 66
Fantastic 4 87
FIFA 2006 44
Garfield 38
Geist 70
Jump Superstars 74
Karaoke Revolution Party 66
Killer 7 87
Kirby Power-Malpinsel 20
Lunar: Dragon Song 66
Madden NFL 2006 ..... 51, 63
Mario Party 7 8
Mario Smash Football 16
Mario & Luigi 2 7
Meteos 62, 86
Metroid Prime: Hunters 24
NEW Super Mario Bros 22
NHL 2006 50
Nintendogs 56
Pokemón XD 72
Prince of Persia 3 10
Shrek Super Slam 17
Slime Mori Mori Dragon Quest 2 64
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown 48
Touch Golf 7
Ultimate Spider-Man 65
True Crime: Streets of L.A. 87
Where Do Babies Come From 65
WWE: Day of Reckoning 2 40
Yu-Gi-Oh! 26
Zelda: Twilight Princess 14, 82
Zoo Tycoon 8

VORSCHAU 10 **PRINCE OF PERSIA 3**

Düster, spannend, brillant – der dritte Auftritt des glücklosen Prinzen.

VORSCHAU 14 **ZELDA TWILIGHT PRINCESS**

Besser spät als nie: Deswegen lohnt sich das Warten!

TEST
44 FIFA 06

Football at its best! Warum FIFA 2006 seine Vorgänger alt aussehen lässt.

TEST
56 NINTENDOGS

Darum machen die liebenswerten Kläffer eurem Haustier Konkurrenz!

TEST
68 GEIST

Lang erwartet, endlich im Test! Das taugt der innovative Ego-Shooter für den GameCube.

VORSCHAU

GAMECUBE

16 **Mario Smash Football**
Endlich! Spaßiges Fußballspektakel mit Mario & Co.

10 **Prince of Persia 3**
Das neueste Abenteuer des verwunschenen Prinzen

17 **Shrek Super Slam**
Der grüne Hüne rockt den GameCube

14 **Zelda: Twilight Princess**
Besser spät als nie: Deswegen lohnt sich das Warten!

NINTENDO DS

20 **Kirby Power-Malpinsel**
Pinsel dir einen!

22 **New Super Mario Bros**
Gewohnt genial – der neueste Auftritt der Klempner-Crew

24 **Metroid Prime: Hunters**
Augenweide und Spielspaß-Knaller auf dem DS

26 **Yu-Gi-Oh!**
Der neueste Ableger des beliebten Kartenspektakels

TEST

GAMECUBE

44 FIFA 06
68 Geist
50 Madden NFL 2006
72 Pokemón XD
48 Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown
40 WWE: Day of Reckoning 2

NINTENDO DS

60 Advance Wars: Dual Strike
52 Castlevania: Dawn of Sorrow
74 Jump Superstars
63 Madden NFL 2006
62 Meteos
56 Nintendogs

KOMPLETTLÖSUNG

88 Advance Wars: Dual Strike

CHEATS & CODES

GAMECUBE

87 Fantastic 4
87 Killer 7
87 True Crime: Streets of L.A.

NINTENDO DS:

86 Meteos

GAME BOY ADVANCE

87 Garfield

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. KNOBELUNIVERSUM
Meteos katapultiert das Puzzle-Genre in neue Spielspaß-Höhen.

2. SÜÜÜSS!
Die herzallerliebsten Kläffer von *Nintendogs* beehren den DS.

3. MODEPÜPPCHEN
Der Game Boy Micro ist ab 4. November in vier Farben erhältlich.

4. WI-FI-START
Mario Kart DS soll am 11.11. Nintendos Wi-Fi-Infrastruktur einläuten.

5. GRUSELN AUF DEM DS
Capcom wird ein Remake des Playstation-Klassikers Resident Evil für den DS veröffentlichen.

Flops

1. HERB
Herbies Motor auf dem Game Boy Advance ist ins Stottern geraten.

2. UNSPORTLICH
EA streicht *Tiger Woods* und *Madden* hierzulande für Cube und DS.

3. PRINZESSIN VERSCHLEPPT?
The Legend of Zelda: Twilight Princess wurde auf 2006 verschoben.

4. POLTERGRAFIK
Das *Geist*-Konzept ist interessant, grafisch jedoch mäßig umgesetzt.

5. WARTEN AUF SON-GOKU
Manga-Fans bangen: Kommt *Jump Superstars* bald nach Europa?

Games Convention 2005

GC MESSE **Xbox 360, PSP, Game Boy Micro – vier Tage lang war Leipzig die Spielhalle der Zukunft.**

Alljährlich verwandelt sich die neue Leipziger Messe zum Mekka der Spielebranche, bei dem nicht nur Verträge abgeschlossen und Geschäftsbeziehungen angebahnt werden, sondern in erster Linie gespielt wird. Dieses Jahr haben rund 136.000 Besucher aus aller Welt die Anreise auf sich genommen, um vom 18. bis 21. August selbst Hand an die Spiele-Blockbuster der kommenden Monate zu legen. Mit Arrangements von *Donkey Kong*, *Soul Calibur II* und 13 weiteren Adaptionen bekannter PC- und Videospiele eröffnete das FILMharmonic Orchestra Prague im Gewandhaus zu Leipzig stilvoll das Messespektakel, nachdem die Hallen am 17. August nur für Fachbesucher geöffnet waren. Nintendo gewährte dem europäischen Publikum erste Einblicke in *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, bei Konami durften sich die Spieler von Hideo Kojima Spielhüllen signieren lassen, Sega konterte mit *Sonic*-Erfinder Yuji Naka und EA konnte Stardesigner Peter Molyneux für eine Bühnenshow gewinnen. Auch an handfesten Details wurde nicht gespart: So verriet Microsoft Preis und Ausstattung seiner Xbox 360 (siehe Seite 8). Nintendo kündigte für den DS zwei neue Gehäusefarben an (Pink und Blau), die parallel zum Start von *Nintendogs* am 7. Oktober erscheinen werden. Die nächste GC findet voraussichtlich vom 24. bis 27. August 2006 statt. **(ck)**

STANDSTREIFEN Warum das Lenkrad in die Hand nehmen, wo man doch einen Nintendo DS vor sich hat?

ADEL Für Ubisoft aus Persien eingeflogen: der Prinz und seine Prinzessin.

SCHNAPPSCHUSS Das Objekt der Begierde am Stand von Microsoft: die Xbox 360.

BREIT GEFÄCHERT Castlevania und Pro Evo waren die Platzhirsche bei Konami.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ GECANCELT *Tiger Woods PGA Tour 2006* und *Madden NFL 2006* für GameCube und Nintendo DS werden nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Man kann die Titel allerdings in zahlreichen europäischen Ländern erwerben. **+++ WIRRWARR** Das vormals als *Viewtiful Joe: Battle Carnival* und *VFX Battle* bekannte Prügelspiel für den GameCube wurde in *Viewtiful Joe: Red Hot Rumble* umbenannt. Der bis dato *Viewtiful Joe DS* genannte Actiontitel trägt ab sofort den Beinamen *Double Trouble*. **+++ LUCAS SPRICHT** Regisseur George Lucas hat sich über künstliche Intelligenz in Videospielen geäußert. Er wolle in dieser Hinsicht einen deutlichen Fortschritt sehen und sich künftig mehr in der Spieleabteilung von LucasArts betätigen. Gleichzeitig möchte man Spiele mit *Star Wars*-Lizenz zurückfahren und neue Franchises etablieren. **+++ DS-SMASHER** Dass *Super Smash Bros.*

Game Boy Micro

HARDWARE **Ein Spieljunge bekommt Nachwuchs.**

Ganze 85 Gramm bringt er auf die Waage, schluckt sämtliche Spiele der Game-Boy-Familie und erweist sich als absolut salonfähig fürs Handtäschchen: der Game Boy Micro. Das schmucke Modepüppchen ist ab 11. November für circa 99 Euro erhältlich und dürfte nicht zuletzt bei trendbewussten Spielern hervorragend ankommen. Wem die vier verfügbaren Farben Pink, Green, Blue und Silver nicht individuell genug erscheinen, der darf immer noch nachbessern. Zwölf austauschbare Gehäuseschalen sind zunächst geplant, die bequem auf die Oberseite geklemmt werden können. Noch ist jedoch nicht bekannt, auf welchem Weg Nintendo die Fronthüllen vertreiben wird – möglich wäre über den Sternekatalog, per Konsumentenberatung oder direkt im Handel. Die Traummaße profitieren vom gestochen scharfen Bildschirm, der trotz geringerer Bildschirmdiagonale eine feinere Darstellung als beim Game Boy Advance ermöglicht. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 11. November

FARBENSPIEL **Die vier Trendfarben des Herbstes: Green, Pink, Blue, Silver.**

Nintendo DS Wi-Fi

ONLINE **Zwei Bildschirme gehen online**

Derzeit laufen die letzten Verhandlungen, damit der DS wie geplant im November weltweit gleichzeitig online gehen kann. *Mario Kart DS* soll dabei der erste Titel sein, der Gebrauch von Nintendos kostenloser Internet-Infrastruktur macht. Entweder klinkt man sich kostenlos an Hotspots ein, die beispielsweise an Bahnhöfen, Schulen und möglicherweise auch in einigen Kaufhäusern verfügbar sind, oder man nutzt einen separat erhältlichen Wi-Fi-Adapter, den man per USB-Anschluss mit einem PC verbindet. Bis auf das übliche Verbindungsentgelt entstehen dem Spieler dabei keine weiteren Kosten. Um die Suche nach Mitspielern zu erleichtern, wird es eine Freundesliste geben, in der man nicht nur seine persönlichen Kontakte speichern darf, sondern sich auch gleichrangige Gegner aus aller Welt sucht. Anders als Sonys PSP bietet der DS keinen Internet-Browser und auch an das Telefonieren per Internet verschwendet Nintendo keinen Gedanken – das Spielen soll im Vordergrund stehen. Wenn alles planmäßig verläuft, werden bereits am 11. November die ersten Schildkrötenpanzer übers Internet verschossen. Wir sehen uns online! **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 11. November (Start)

Resident Evil Deadly Silence

ACTION-ADVENTURE **Die Totenstille auf dem DS hat ein Ende.**

In letzter Minute erreichten uns offizielle Screenshots zu *Resident Evil: Deadly Silence*. Capcom konviertiert das PSone-Original von 1996 mit frischen Ideen auf den DS. So wird der obere Bildschirm für eine Übersichtskarte und die Waffenanzeige genutzt, während man Chris Redfield und Jill Valentine auf dem Touchscreen Zombies metzeln sieht. Mit dem Stylus darf der Spieler neuerdings Tastenfelder betätigen und Rätsel lösen. **(ck)**

Hersteller: Capcom
Internet: capcom.co.jp/ds_bio
Termin: Nicht bekannt

GEBURTSTAG! **Zum 10. Jubiläum von Resident Evil kommt das DS-Remake.**

UNTOT **Die Zombies schlurfen ansehnlich modelliert auf den DS.**

für Nintendo Revolution umgesetzt werden könnte, ist schon längere Zeit im Gespräch. Nun ließ Shigeru Miyamoto verlauten, dass er sich durchaus eine Version für Nintendo DS vorstellen kann. **+++ REVOLUTION-TALK** Im selben Interview verriet der *Mario*-Schöpfer, dass der Revolution-Controller ein vollwertiger Ersatz bisheriger Nintendo-Pads sein wird. Er bestätigte, dass die neue Heimkonsole ab Werk nicht über einen DVD-Player verfügen wird. Der entsprechende Adapter solle von außen aber nicht zu sehen sein, sondern im Inneren verborgen werden. **+++ PUZZLE-DOPPELPACK** Nintendo veröffentlicht *Dr. Mario & Tetris Attack* am 25. November für den GBA. **+++ EU-PLANKTON** Der bizarre Musiktitel *Electroplankton* wird in Europa erscheinen. Allerdings gibt es noch keinen exakten Termin. **+++ NINTENDO-AWARD** Der Pay-TV-Sender Jetix kooperiert mit Nintendo bei der Verleihung des Jetix Kids Awards. Gesucht werden unter anderem die beste Band und das heißeste Spiel. Die Übergabe an die Preisträger erfolgt am 30. Oktober auf der Jugendmesse YOU in Essen. **+++ AUF TOUR** Gerüchten zufolge sollen Mario, Luigi und Peach als Charaktere in SSX On Tour integriert sein. **+++**

NEWS

Zoo Tycoon

STRATEGIE **Töröö, was ist länger? Mein Rüssel oder dein Stylus?**

Wem der sonntägliche Zoobesuch mit den Großeltern zu langweilig ist, versucht sich in *Zoo Tycoon*, das ursprünglich von Microsoft entwickelt wurde, selbst als Direktor eines großen Tierparks. Wie im PC-Original kümmert ihr euch um die Einzäunung der Viecher und schafft mit Unterhaltungselementen ein ansprechendes Besucherambiente. Auch die komplette Buchführung liegt in euren Fingern und lässt sich bequem auf dem Touchscreen mit dem Stylus verwalten. Mit artgerechten Gattern sorgt ihr zum Beispiel dafür, dass eine arglose Passantin nicht plötzlich von einem Elefanten begrüßt wird. Erst wenn alle Besucher und Tiere glücklich sind, dürft ihr euch zurücklehnen – und bei aller Freude nicht vergessen, den Pinguinnachwuchs zu füttern. **(ck)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Mitte Oktober

GATTER **Zäune sorgen dafür, dass keines der Viecher ausbüxt.**

Mario Party 7

ACTION **Lasst die Ballons steigen und die Puppen tanzen!**

Mit zwei brandneuen Charakteren setzt die partygeile Nintendo-Sippe zum siebten Mal eine Fete an, und erstmals seit langem ist auch Donkey Kong wieder mit von der Partie. Als weitere Partybesucher stehen die Skelett-Schildkröte auf der Gästeliste, die Nintendo-Spieler aus der letzten *Paper Mario*-Episode kennen, sowie der lila Paradiesvogel Birdo, der sein Debüt in *Super Mario Bros. 2* feierte. Mit bis zu acht Spielern geht die Party diesmal so richtig in die Vollen. In diesem Fall teilen sich zwei Spieler kurzerhand die Tasten eines Controllers. Bei einem Bruchteil der 80 Minispiele kommt wie im Vorgänger das mitgelieferte Mikrofon zum Einsatz. Bleibt zu hoffen, dass Entwickler Hudson Soft diesmal mehr Mikro-Spiele integriert. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: Nicht bekannt

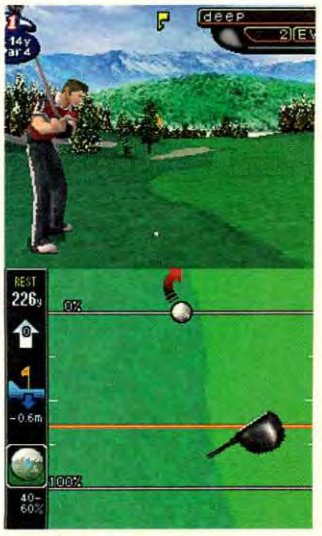
AM LAUFENDEN BAND **Toadette hat sich gerade aus dem Rennen verabschiedet.**

Touch Golf

GOLF **Keine Berührungsängste: Touch Golf steuert sich sehr innovativ.**

Euer Taschengeld reicht nicht aus, um einem Golfclub beizutreten? In *Touch Golf* habt ihr zumindest die Gelegenheit, euch die Miniatur-Ausführung eines Golfschlägers zwischen die Finger zu klemmen. Der Stylus wird in der anspruchsvollen Simulation dazu verwendet, um den Ball mit variabler Schwungkraft und Flugweite über realistische 3D-Rasen zu pfeffern. Abhängig ist die Ballführung vom Winkel, mit dem ihr über den Touchscreen streift, und wie lange ihr diesen berührt. Neben der innovativen Steuerung besticht *Touch Golf* durch seinen Mehrspieler-Modus, in dem vier Spieler mit nur einer Cartridge loslegen dürfen. Auch in grafischer Hinsicht macht der Titel bereits einiges her. Fehlt nur ein Caddie, der einem den Nintendo DS ständig hinterherträgt! **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 18. November



INNOVATIVER TOUCH **Mit dem Stylus bestimmt ihr die Reise des Bällchens.**

N-ZONE **KURZ & KNAPP**

Xbox 360: Details zu Preis und Ausstattung

Statt wie erwartet erste Launchtitel der Xbox 360 (sprich: dreisechzig) zu präsentieren, machte Microsoft auf der GC in Leipzig lediglich Preisangaben. Die neue Xbox wird zu Weihnachten in zwei Versionen auf den Markt kommen: Die Core-Edition enthält für 299 Euro die Konsole ohne Festplatte sowie ein AV-Kabel und einen Kabelcontroller. Die 100 Euro teurere Version enthält zusätzlich eine 20-GB-Festplatte mit Funkcontroller, hochwertige High-Definition-Anschlusskabel, eine limitierte Fernbedienung und ein Headset. Beiden Versionen wird eine Frontblende zum Auswechseln beiliegen.

Pokémon und kein Ende

Drei neue *Pokémon*-Spiele befinden sich in der Entwicklung: Bei *Pokémon Torouze*, das bereits am 20. Oktober in Japan erscheinen soll, handelt es sich um ein Knobelspiel in der Art von *Tetris Attack*. *Fushigi no Dungeon* ist ein Rollenspiel mit zufallsgenerierten Dungeons und erscheint für Game Boy Advance und DS. Beim letzten Titel im Bunde, *Pokémon Ranger*, soll ein Link zu den neuen RPG-Episoden *Diamond* und *Pearl* möglich sein. Die Handlung knüpft an die gleichnamige Anime-Serie an. Termine für Europa sind bislang noch nicht bekannt.

PlayStation Portable

HARDWARE **Sonys Handheld ist in Europa erschienen.**

Als der Game Boy im Sommer 1990 in Deutschland erschien, stand die Spiele-Republik Kopf. Weitere tragbare Konsolen folgten zwar im Laufe der Jahre, beispielsweise der batteriefressende Game Gear von Sega oder Ataris kolorierter Lynx. Doch Taschenspieler hatten sich dank der für damalige Verhältnisse ultralangen Betriebszeit und einer beeindruckenden Spielauswahl längst für Nintendos sympathischen Spielejungen entschieden. Drei direkte Nachfolger – Game Boy Color, Game Boy Advance und Nintendo DS – erschienen acht, elf Jahre und 14 Jahre später. Während ihr diese Zeilen lest, ist Nintendo aber nicht mehr alleiniger Platzhirsch im Handheld-Markt, sondern muss sich seine Stellung mit der PlayStation Portable von Sony teilen. Verfügbar ist das schmucke Gerät im Value Pack für circa 250 Euro. Dieses Set enthält neben dem System selbst noch das passende Aufladekabel, Ohrhörer inklusive Fernbedienung, eine weiße Trageschlaufe, ein Reinigungstuch, einen Demo-Datenträger sowie einen Memory Stick Duo mit 32 MByte Speicherkapazität. Damit lassen sich nicht nur Spielstände sichern, sondern auch Videos und Bilder festhalten. Während Nintendo-DS-Spiele auf Halbleiter-Modulen ausgeliefert werden, wird PSP-Software auf so genannte UMD gebannt. Bei dem 1,8-GB-Datenträger handelt es sich um ein optisches Medium, auf dem selbst gerenderte Videos und Soundtracks in CD-Qualität Platz finden. Für die folgenden Monate werden unter anderem *GTA: Liberty City Stories* und eine portable Version von *Pro Evolution Soccer 5* (beide Oktober) erwartet. Mehr Infos über den PSP-Start mit Tests der Launchtitel, eine ausführliche Hardware-Vorstellung sowie Ausblicke auf kommende Projekte gewährt euch unser Schwestermagazin PLAYZONE in seiner Ausgabe 10/05. Neben einer mehr als 30 Seiten umfassenden Reportage zeigt die beiliegende Heft-DVD, wie sich die Spiele in Bewegung machen. **(ck)**

Hersteller: Sony
Internet: www.yourpsp.com
Termin: 1. September

WipEout Pure (Sony)

Metal Gear Acid (Konami)

Tony Hawk's Underground 2 Remix (Activision)

Pro Evolution Soccer 5 (Konami)

DAS LAUNCH-LINE-UP

SPIELETITEL	HERSTELLER	GENRE
Ape Academy	Sony	Geschicklichkeit
Archer Maclean's Mercury	Atari	Denkspiel
Colin McRae Rally 2005 Plus	Codemasters	Rennspiel
DarkStalkers Chronicle: The Chaos Tower	Capcom	Beat 'em Up
DTM Racer Driver 2	Codemasters	Rennspiel
Dynasty Warriors	THQ	Action
Everybody's Golf	Sony	Golf
F1 Grand Prix	Sony	Rennspiel
Fired Up	Sony	Action
Lumines	Ubisoft	Denkspiel
MediEvil: Resurrection	Sony	Action-Adventure
Metal Gear Acid	Konami	Strategie
NBA Street Showdown	EA	Basketball
Need for Speed Underground Rivals	EA	Rennspiel
Ridge Racer	Sony	Rennspiel
Spider-Man 2	Activision	Action-Adventure
Tony Hawk's Underground 2 Remix	Activision	Skateboarding
Untold Legends	Activision	Action-Adventure
Virtua Tennis World Tour	Sega	Tennis
WipEout Pure	Sony	Rennspiel
World Snooker Challenge 2005	Sega	Billard
World Tour Soccer	Sony	Fußball

Prince of Persia 3

Alles hat ein Ende! In Babylon findet die Serie ihr Ende und der Prinz hoffentlich seinen Seelenfrieden.

Wir erinnern uns: Ende 2003 erschien *Prince of Persia: The Sands of Time* und heimste Bestnoten in der Fachpresse und Lobeshymnen der Spielergemeinschaft gleichermaßen ein. Leider blieb der kommerzielle Erfolg aus, was für Teil 2, *Warrior Within*, unübersehbare Konsequenzen hatte. Eine Metamorphose des Prinzen hin zu einem düsteren und brutalen Helden war dort ebenso Teil der neuen Richtung in der Geschichte um den persischen Thronfolger wie eine allgemeine Steigerung der visuellen Gewalt. Bei Teil 3 bleibt Ubisoft Montreal dieser Linie treu: „*Prince of Persia* 3 ist der Höhepunkt der *Sands of Time*-Trilogie", so die bedeutungsträchtigen Worte von Ben Mattes, dem Produzenten von *PoP 3*.

ENTTÄUSCHENDE HEIMKEHR

Wer kennt das nicht. Man ist lange Zeit nicht mehr zu Hause gewesen. Die Freude auf das traute Heim ist groß, vor allem wenn man daran denkt, seine liebe Familie wieder in die Arme zu schließen. Wie enttäuscht mag sich der persische Thronfolger wohl gefühlt haben, als er zusammen mit seiner Geliebten und zugleich Herrscherin der Zeit Kaileena nach der Ankunft im heimischen Babylon von den Soldaten seines Vaters gefangen genommen wurde. Um der Ursache für diesen kaltherzigen Empfang auf den Grund zu gehen, ist eine Gefangenschaft allerdings die falsche Voraussetzung. Kaileena sieht nur eine Möglichkeit: Sie opfert sich, damit der Prinz die Flucht ergreifen kann. Als negativer Nebeneffekt dieser selbstlosen Tat wird die Stadt von einer Welle des gefürchteten Sands der Zeit überschwemmt, was das bisherige Übel noch weiter verschlimmert ... Diese Einleitung zeigt bereits ein großes Maß an Dramatik und Intensität, wodurch der Spieler tief in die Geschehnisse des dritten Teils hineingezogen wird. Während des Abenteuers möchten die Entwickler einen anspruchsvollen Spannungsbogen aufbauen. Mittel zum Zweck sind nicht nur gerenderte Zwischensequenzen, sondern auch Zwischen-

VARIANTENREICH Das aus Warrior Within bekannte Kampfsystem findet auch in Teil 3 oft Anwendung.

sequenzen in Spielegrafik. Zusätzliche Dichte sollen Unterhaltungen schaffen. Aus der Ferne belauscht der Prinz zum Beispiel seine Feinde. Dialoge finden aber auch zwischen dem Prinzen und seinen Begleitern statt, auf die er im Laufe des Spiels trifft. So unterhält er sich beispielsweise mit Farah, die in Teil 3 wieder eine tragende Rolle spielt. Beide verfolgen in Babylon das gleiche Ziel: Sie wollen die Person, die für die Aufstände und Unruhen verantwortlich ist, zur Strecke bringen. Farah möchte auf diesem Weg den Tod ihres Vaters retten, der von dieser Person und dessen Soldaten getötet wurde. Verstärkt werden ihre Rachegelüste durch die Grausamkeit, mit der ihr Vater sein Leben verlor. Sie musste den Mord, in einem Käfig eingesperrt, mit ansehen. Die Beziehung des Prinzen zu Farah wird in Teil 3 eine völlig andere sein: sie weiß nämlich gar nicht, wer der Prinz überhaupt ist. Da der Sand der Zeit zerstört wurde, gab es demnach auch die Ereignisse in Azad nicht. Nichtsdestotrotz wird sie dem Prinzen im Kampf helfend zur Seite stehen.

DER GRÖSSTE FEIND IST ER SELBST

In Teil 3 wird der Prinz – quasi als i-Tüpfelchen der Misere – mit dem körnigen Bösen infiziert und hat seitdem einen finsteren und skrupellosen Gefährten an seiner Seite: sein dunkles Ich. Der Dark Prince, wie er von Ubisoft getauft wurde, ist die Personifikation aller negativen Charakterzüge, die der Prinz mit sich herumträgt. An festgelegten Stellen verwandelt sich das Blaublut in sein dunkles Alter Ego, was neben einem veränderten Äußeren auch spielerische Auswirkungen hat. Der Dark Prince ist zwar mit dem gleichen Dolch wie der gute Prinz ausgestattet, jedoch ergänzt er die Klinge mit einer Kette, die unter anderem bei den vielen unterschiedlichen Geschicklichkeitspassagen ein anderes Vorankommen ermöglicht. So lässt sich der Kettendolch wie ein Wurfhaken einsetzen, um längere Wände zu überbrücken. Nach dem ersten Gang an dem Gemäuer holt der Dark Prince damit kurz

INFO **STREITWAGEN-RENNEN**

Der Dahaka ist Vergangenheit

Der dunkle Hüter der Zeit aus *Warrior Within* hat ausgedient. Für Streß wird trotzdem gesorgt.

Die Entwickler haben großen Gefallen an den nervenaufreibenden Passagen gefunden, in denen man in Warrior Within vor der dunklen Gestalt fliehen musste. Da dieses Ungetüm am Ende des Spiels allerdings in einem entscheidenden Kampf den Löffel abgegeben hat, brauchten die Jungs von Ubisoft einen Ersatz. Sie kamen auf die Idee, den Prinzen in geregelten Abständen hinter ein Pferdegespann zu setzen und ihn durch die engen Gassen von Babylon zu scheuchen. Die Dynamik dieser Stresssituationen wird, so weit sich das bislang beurteilen lässt, sehr gut durch eine ständig rüttelnde Kamera und den passenden Sound vermittelt. Der Prinz peitscht nicht nur mit den Zügeln, um den Pferden Beine zu machen, er lässt auch antreibende Rufe durch die Häuserschluchten hallen. Damit erst recht keine Langeweile aufkommt, kreuzen auch noch Gegner seinen Weg. Es gilt, entweder feindliche Streitwägen gegen eine Mauer zu setzen oder Soldaten, die sich an den eigenen Wagen geheftet haben, durch einen Schwertstreich zu erledigen.

ANHÄNGLICH Der Prinz hat es nicht nur mit engen Gassen, sondern auch mit hartnäckigen Feinden zu tun.

STRESS PUR Früher war es der Dahaka, jetzt sorgen Streitwagen für so manchen Schreckmoment.

TÖDLICH Die neue Waffe des Dark Prince ist vielseitig einsetzbar. Hier wird ein Gegner aus der Distanz stranguliert.

INFO NINTENDO DS-VERSION

Battles of Prince of Persia

Nintendos neuer Stern am Handheld-Himmel bekommt auch eine Version der Adelsserie spendiert. Allerdings gehen die Entwickler hier einen ganz anderen Weg.

In diesem rundenbasierten Strategie-Titel betritt der Prinz völlig neues Terrain. Insgesamt stehen neun Charaktere zur Verfügung, mit denen die Einspieler-Variante bestritten werden kann. Jeder General greift bei der Gestaltung seiner Armee auf 27 verschiedene Einheiten zurück. Da als Gameplay-Fundament ein Kartensystem gewählt wurde, ist für jede Aktion, egal ob Angriff, Verteidigung oder Fortbewegung, das Ausspielen einer Karte nötig. Wer seine Streitkräfte erfolgreich durchs Spiel bringt, wird mit Geld belohnt, das wiederum in neue Karten investiert werden kann. Als zusätzlicher Anreiz soll der Mehrspieler-Modus fungieren. Für Story-Fanatiker, die sich bei jedem Titel gerne die volle Packung geben, ist die DS-Version mit Sicherheit interessant. Die Geschehnisse sind hier zwischen *The Sands of Time* und *Warrior Within* angesiedelt und beschreiben unter anderem die Entstehung des Dahaka. Ab November können alle *PoP*-Fans, die gerne mal mit dem Strategie-Genre liebäugeln, ihre Künste unter Beweis stellen.

VOLL DRAUF Mit Effekten wird trotz der neuen Karten-Strategie-Richtung nicht gespart.

DETAILLIERT Jede Figur besitzt penibel aufgelistete Charaktereigenschaften.

Schwung und läuft anschließend einfach weiter. Während der Kämpfe erlaubt diese tödliche Neukreation einer Waffe dank der erhöhten Reichweite ebenfalls eine andere Vorgehensweise. Mithilfe der Kette lassen sich Feinde beispielsweise aus einiger Entfernung entwaffnen, erdrosseln oder herbeiziehen, um sie dann völlig überrumpelt und aus nächster Nähe zu erledigen. Das neue Speed-Kill-Feature greift sowohl bei Spielabschnitten mit dem Dark Prince als auch bei Passagen mit dem guten Prinz. Diesen tödlichen Überraschungsangriff kann man ansetzen, solange sich die Gegner in Sicherheit wägen und noch keine Ahnung von der Anwesenheit des Prinzen haben. Kommt es zur offenen Konfrontation, nutzt man das bekannte Free-Form-Kampfsystem, um die Gegner zu töten. Besonders lange währt die Abwechslung durch die neue Erscheinungsform des Prinzen jedoch nicht. Denn trotz aller Freude über die neuen Moves sollte der Spieler so schnell wie möglich das Wasser des Lebens zu sich nehmen, um die Rückverwandlung einzuleiten. Geschieht das nicht, übernimmt die korrupte und brutale Version des Prinzen dauerhaft die Kontrolle, und das stünde seinem Plan, sein Schicksal endgültig zum Guten zu wenden, im Wege.

LICHT UND SCHATTEN

In grafischer Hinsicht haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben, das Flair einer mittelalterlichen, orientalischen Stadt einzufangen. Für die optische Vorproduktion war das Ubisoft-Studio in Casablanca verantwortlich, das sich vornehmlich an Orten wie Kairo oder der Altstadt von Marrakesch orientiert hat. Die daraus resultierende Detailverliebtheit ist allgegenwärtig und darf getrost als Hauptelement der Atmosphäre betrachtet werden. Obwohl das gesamte Geschehen in nur einer Stadt stattfinden soll, wird durch die unterschiedliche optische Gestaltung der einzelnen Ortsteile ausreichend Abwechslung geboten. In der Nähe des Bodens bestimmen drückende Grau- und Brauntöne der spärlichen und ärmlichen Behausungen der Bevölkerung das Szenario. Die klaustrophobische Wirkung dieses Häuserlabyrinths soll das Gefühl des Geächteten und Gejagten beim Spieler hervorrufen. Je höher man allerdings emporsteigt, desto lichter, heller und wohlständischer wirkt die Umgebung. Auf Babylons Dächern erlebt der Spieler eine Weitsicht, die bis jetzt in keinem *PoP*-Spiel zuvor derart eindrucksvoll zu bewundern war. „In dieser neu geschaffenen Außenumgebung von Babylon be-

DICKER BROCKEN An solche scheinbar übermächtigen Monster haben sich Warrior-Within-Kenner schon gewöhnt.

IM VORBEIGEHEN Je näher der Prinz den Dächern kommt, desto heller wird die Umgebung.

TAG-NACHT-WECHSEL Geht es auf die Abendstunden zu, wird die Stadt in ein wärmeres Licht getaucht.

kommt der Spieler einen ganz neuen Sinn von Freiheit. Er ist nicht mehr auf die langen und schmalen Gänge des Palastes aus *Sands of Time* oder auf die Insel aus *Warrior Within* beschränkt", unterstreicht Ben Mattes. Rauchschwaden zeugen von den andauernden Unruhen, der verdunkelte Himmel hält den bedrohlichen Schleier über Babylon aufrecht und der Turm von Babel ist im Hintergrund stets allgegenwärtig. Der erste, untere Teil des mächtigen, architektonischen Monstrums ist voll von Abwehranlagen und Fallen. Je höher der Prinz vordringt, desto prunkvoller werden die Wohnräume, inklusive zauberhafter Gärten oder dem Thronsaal. Hier wird der Spieler das Schicksal des Prinzen zu Ende bringen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

PRINCE OF PERSIA 3

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal

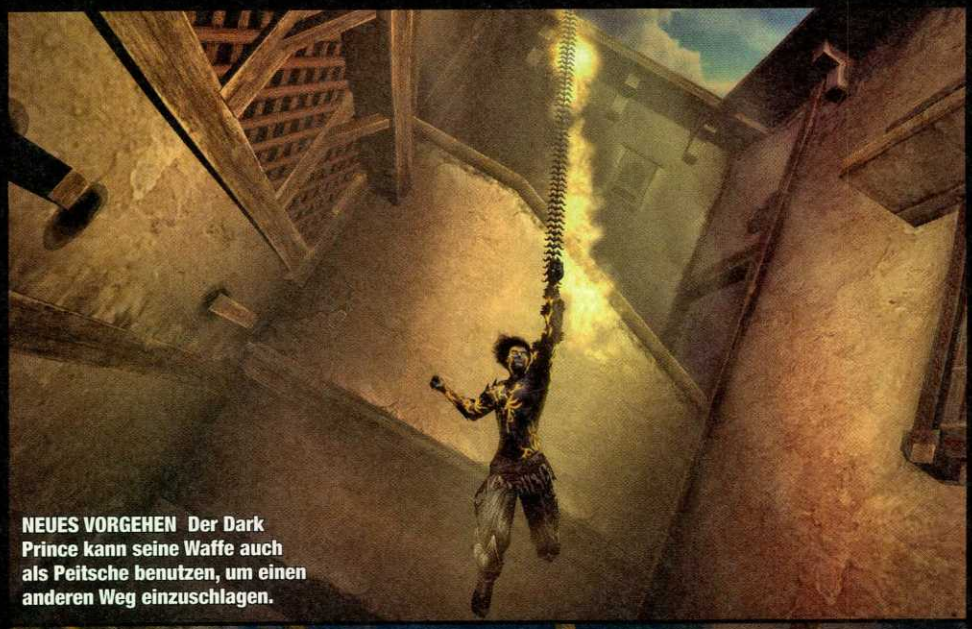
Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler	Termin
1	4. Quartal

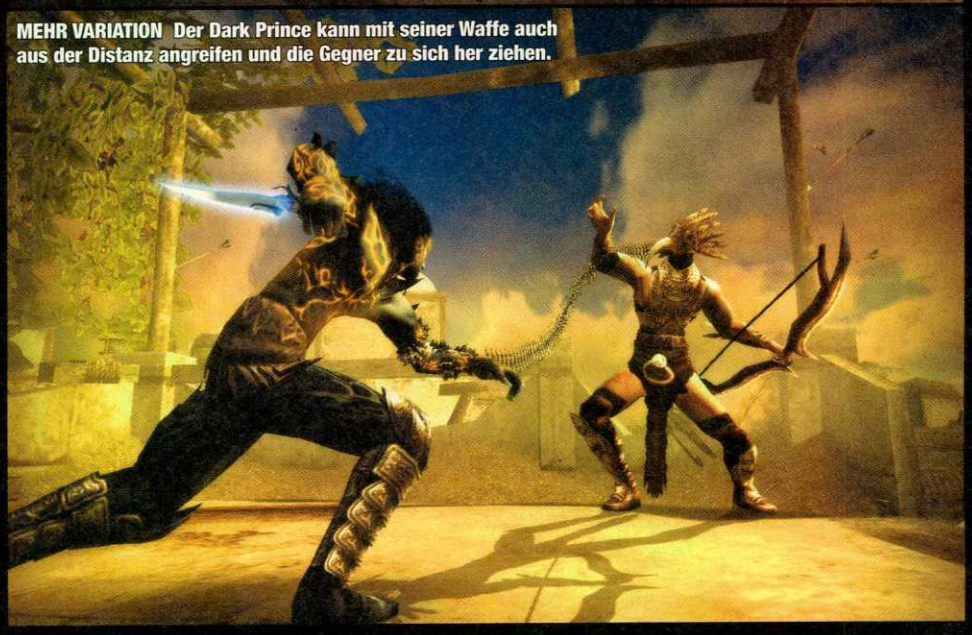
EINSCHÄTZUNG

SUPER

Das Beste erst zum Schluss!
PoP 3 verspricht ein furioser Abschluss einer tollen Serie zu werden.



NEUES VORGEHEN Der Dark Prince kann seine Waffe auch als Peitsche benutzen, um einen anderen Weg einzuschlagen.

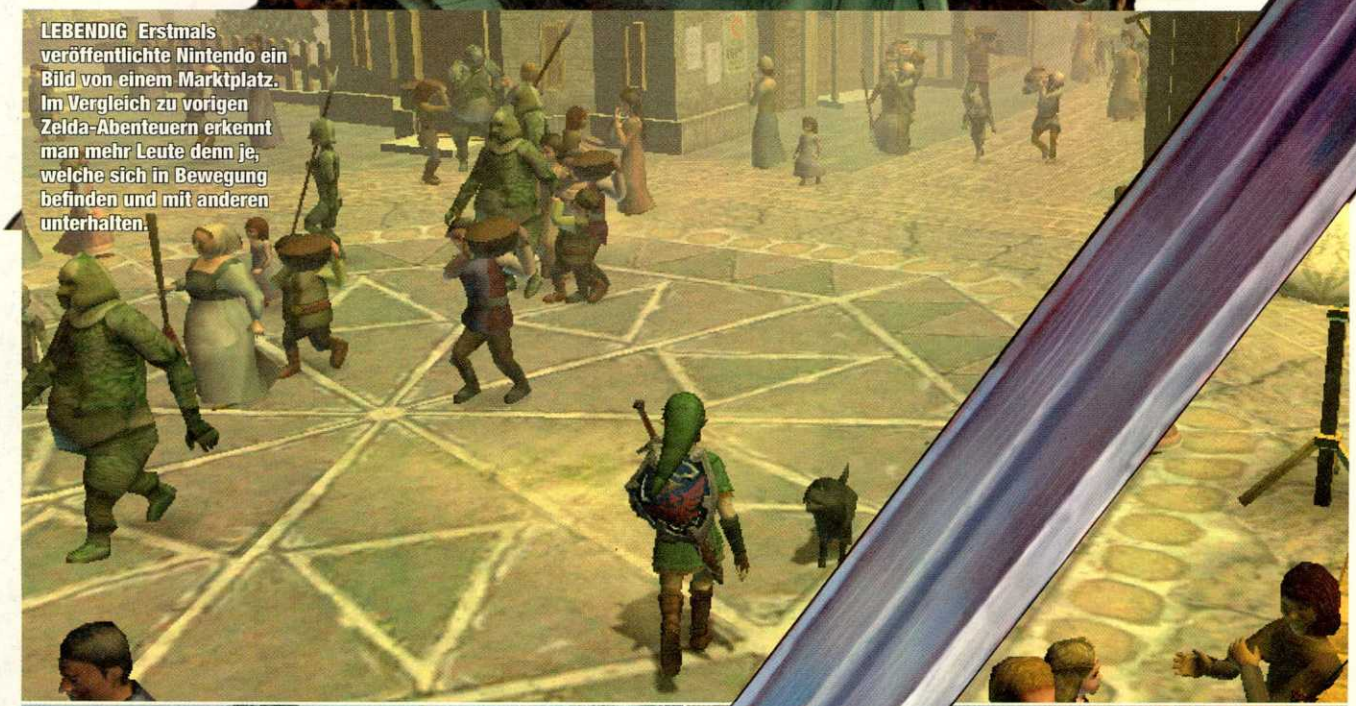


MEHR VARIATION Der Dark Prince kann mit seiner Waffe auch aus der Distanz angreifen und die Gegner zu sich her ziehen.

FATAL Aus dem Schatten des Verborgenen heraus kann der Prinz überraschend und tödlich agieren.

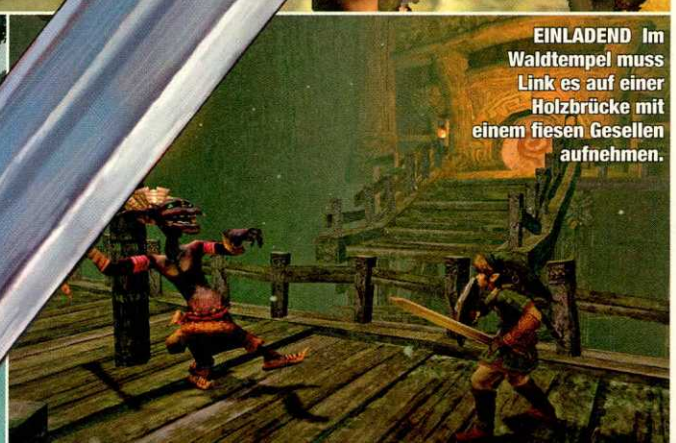
The Legend of Zelda

Twilight Princess



LEBENDIG Erstmals veröffentlichte Nintendo ein Bild von einem Marktplatz. Im Vergleich zu vorigen Zelda-Abenteuern erkennt man mehr Leute denn je, welche sich in Bewegung befinden und mit anderen unterhalten.

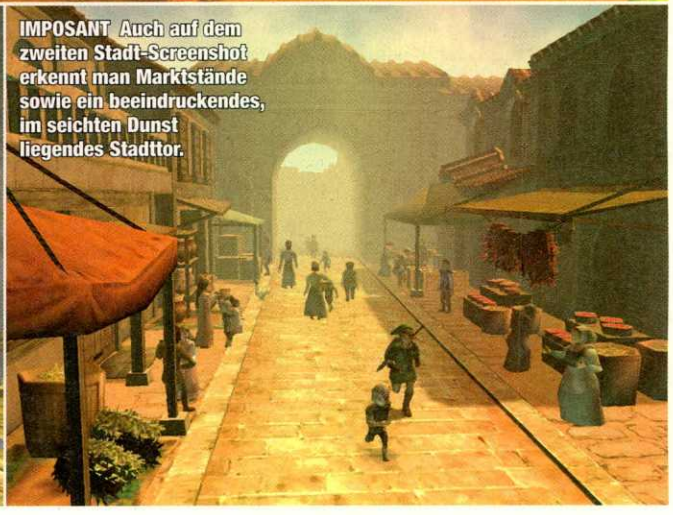
BÖSE MACHT In der Schattenwelt verwandelt sich Link in einen Wolf. Das Schneebild verrät: Es wird auf jeden Fall einen Winter-Abschnitt im Spiel geben.



EINLADEND Im Waldtempel muss Link es auf einer Holzbrücke mit einem fiesen Gesellen aufnehmen.

ABENTEUERLICH Mit Schwert und Laterne ausgerüstet, bekämpft Link die gefräßige Pflanze.

BLENDEND Der Kampf mit der großen Fledermaus gerät angesichts der fantastischen Lichteffekte fast zur Nebensache.



IMPOSANT Auch auf dem zweiten Stadt-Screenshot erkennt man Marktstände sowie ein beeindruckendes, im seichten Dunst liegendes Stadttor.

Zunächst die Hiobsbotschaft: Der Adventure-Knaller **kommt erst 2006.**

Einen Tag vor der GamesConvention 2005 ließ Nintendo die Bombe platzen: Der neueste Teil der heiß erwarteten Fantasy-Abenteuer-Reihe (N-ZONE Most-Wanted-Charts Platz 1) erscheint nicht, wie zunächst angekündigt, im November 2005. Die Entwickler baten um mehr Zeit, um weitere Ideen ins Spiel einbauen zu können, teilten Nintendo-Mitarbeiter mit. Auf der Games Convention zeigte Nintendo lediglich die E3-Version von *Twilight Princess*, welche wir euch bereits ausführlich in der N-ZONE 07/2005 vorgestellt haben. Allerdings veröffentlichte Nintendo zahlreiche brandneue Bilder von Links neuem Abenteuer, die wir euch hier präsentieren.

EIN TEIL DER ZELDA-SAGA

The Legend of Zelda: Twilight Princess ist inhaltlich zwischen *Zelda: Ocarina of Time* (N64) und *Zelda: The Wind Waker* (GC) angesiedelt. Ähnlich wie in *Zelda: A Link to the Past* (SNES) und *Metroid Prime 2: Echoes* gibt es in *Twilight Princess* zwei verschiedene Welten: Eine helle, freundliche Welt sowie eine dunkle, böse Welt, welche sich immer weiter ausbreitet. Nintendo kehrt mit *Twilight Princess* wieder zum realistischen und von zahlreichen Spielern favorisierten Grafikstil des N64-Klassikers zurück. Als neuen Veröffentlichungstermin von *The Legend of Zelda: Twilight Princess* peilt das Unternehmen eine Veröffentlichung im 2. oder 3. Quartal 2006 an.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

ZELDA: TWILIGHT ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1
Termin:	2./3. Quartal 2006

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Wir sind sicher: Die Verschiebung wird das bereits jetzt brillant aussehende Spiel **noch besser** machen!

SPEKTAKULÄR Mit aufgeladenen Schüssen macht man den Torhütern das Leben schwer.

ELETROSCHOCK Mit einem Bodycheck wurde Daisy gegen die elektrische Bande befördert.

Mario Smash Football

Mario meets Sega Soccer Slam – brandneue Fußball-Eindrücke direkt von der Games Convention.

Mario rast mit Vollgas auf das gegnerische Tor zu, die Verteidiger sind umspielt und abgehängt. Der Torhüter rennt zwei Schritte aus dem Tor, um Mario den Weg zu versperren. Der Nintendo-Star hält an, sammelt sich für den Schuss und will gerade abziehen, als ihn von hinten eine riesige Bombe von Wario trifft und in einer gigantischen Explosion aus den Fußballschuhen haut. Warios hämisches Lachen geht in einem gellenden Pfeifkonzert vom Publikum unter. Herzlich willkommen bei *Mario Smash Football* – dem Fußballspiel der etwas anderen Art!

Nach *Mario Golf* und *Mario Power Tennis* schickt Nintendo sein Maskottchen diesmal aufs Fußballfeld. Dabei handelt es sich nicht um eine realistische Interpretation des Sports wie bei *FIFA 06* oder *Pro Evolution Soccer*, sondern um pures Fun-Gebolze im Mario-Universum.

REGELN? WAS IST DAS?

Regeln gibt es keine, es darf gefoult werden, was das Zeug hält. Die Mannschaften bestehen aus je fünf Spielern, welche jeweils von einem Kapitän angeführt werden. Bislang konnten wir bereits Mario, Donkey Kong, die Prinzessin und Wario als Teamkapitän auswählen. In der fertigen Version werden mit Sicherheit noch zahlreiche andere Nintendo-Charaktere ein Gastspiel geben. Die Steuerung ist simpel: Mit A wechselt ihr den Spieler, mit Y foult und dribbelt ihr, B dient zum Schießen und mit X aktiviert ihr Spezialextras der Charaktere. Diese reichen Mario-typisch von Bananenschalen über Schildkrötenpanzer bis hin zu Bomben. Darüber hinaus könnt ihr vor dem gegnerischen Tor einen besonders starken Schuss abfeuern, wenn ihr den B-Knopf zunächst gedrückt haltet und anschließend mit dem richtigen Timing betätigt. In dieser Zeit seid ihr gegnerischen Angriffen allerdings hilflos ausgeliefert. Und das Gegröle der Mitspieler ist groß, wenn man das schon sicher geglaubte Tor im letzten Moment verhindert. *Mario Smash Football* entfaltet im Mehrspieler-Modus seine ganze Klasse und ist eine Mordsgaudi. Wie lange der Einzelspieler-Modus fesseln wird, bleibt aber abzuwarten.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

MARIO SMASH FOOTBALL

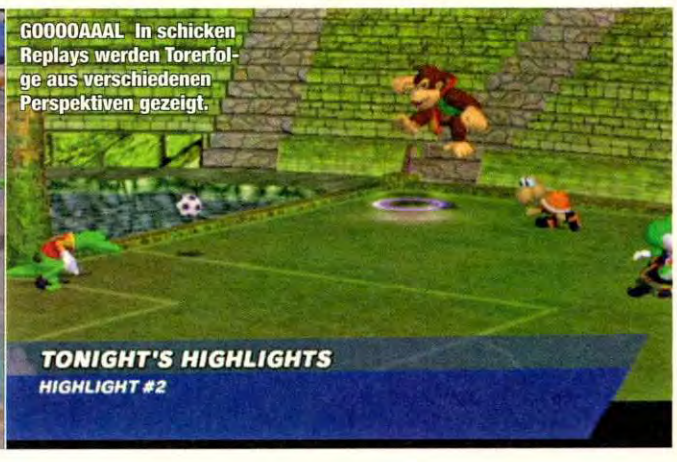
Genre:	Fußball
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Next Level Games
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-4
Termin:	18. November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Spektakuläres Fußballgebolze, das im Mehrspieler-Modus zur absoluten Höchstform aufläuft!

KURZ VOR KNAPP Mario schaut einem Panzer hinterher, wie er über das Feld pflügt.



GOOOOAAAL In schicken Replays werden Torerfolge aus verschiedenen Perspektiven gezeigt.

HAUDRAUF Vier Fäuste für ein Halleluja: Sogar vor diesem Mönchskloster wird gedroschen!

SCHEUCH DICH! Quasimodo will Prinzession Fiona eine Backpfeife verpassen.

Shrek SuperSlam

Grün an die Macht! Löst der Oger die regierenden Smash Bros. ab?

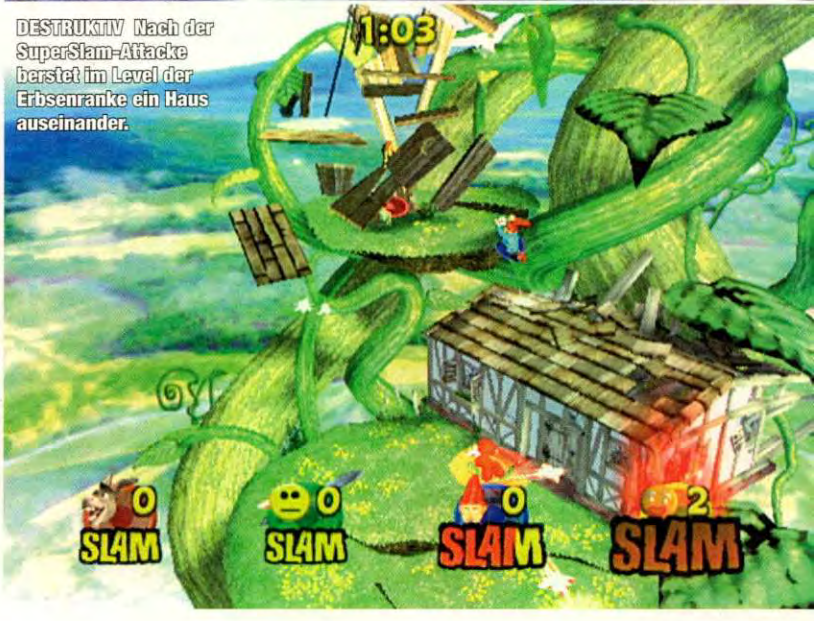
Als *Super Smash Bros.* für das Nintendo 64 und den GameCube veröffentlicht wurde, war es um den Frieden im Pilzkönigreich geschehen. Mario und Konsorten vergaßen völlig, dass sie alle für denselben Brötchengeber arbeiten, und schmetterten vom Start weg in den Verkaufslisten nach oben. Nun hängt auch der Segen in DreamWorks Märchenuniversum schief, denn im Oktober setzt Activision mit *Shrek SuperSlam* für alle gängigen Plattformen zur Wiederholungstat im Prügelgenre an.

EXKLUSIVE EINDRÜCKE

In der Tradition des Nintendo-Prüglers klopfen sich der Sumpfbewohner Shrek, Prinzessin Fiona, der vorlaute Esel, der Lebkuchenmann und 16 weitere Charaktere aus den beiden CGI-Kinofilmen durch geradlinige Kapitel des Story-Modus, sammeln Trophäen und meistern vorgegebene Mega-Challenges. Exklusiv durften wir uns durch die 16 Arenen schlagen, die nach den titelgebenden SuperSlam-Attacken zum Teil zerstört werden können – darunter das Gasthaus „Zum Vergifteten Apfel" oder das Gemach des femininen Drachens. Was das Gameplay betrifft, brauchen sich Fans der Smash Bros. nicht umzustellen, denn *Shrek SuperSlam* präsentiert sich ebenso einsteigerfreundlich und simpel. Neben obligatorischen Schlägen und Tritten verfügt jeder Kämpfer über eine Spezialattacke, die jedoch erst ausgeführt werden darf, sobald die Slam-Anzeige auf dem unteren Bildschirmrand gefüllt ist. Mit der rechten Schultertaste erzeugen die märchenhaften Raufbolde eine Schutzaura, die sie für kurze Zeit gegen feindliche Angriffe unverwundbar macht. Technisch machte die Vorabversion einen durchwachsenen Eindruck, auch bei der Spielmechanik ist noch etwas Feinschliff nötig. Da Shrek aber kräftig hinlangen kann, sollten sich Bowser und Co. schon mal fürs Genre-Duell wappnen.

CHRISTOPH KRAUS

RUMMS! Mittels B-Taste äfft Shrek Marios berühmten Hosenmatzsprung nach.



DESTRUKTIV Nach der SuperSlam-Attacke berstet im Level der Erbsenranke ein Haus auseinander.

VORSCHAU	
SHREK SUPERSLAM	
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Shaba Games
Internet:	www.activision.de
Spieler:	1-4
Termin:	Oktober

EINSCHÄTZUNG

GUT

2 Minuten Dauerdresche vor Märchen-Kulissen: Shrek SuperSlam hat das Zeug zum Multiplayer-Hit!

FEUERTAUFE Geleitet Kirby mit dem Stylus über eine brodelnd-heiße Schlucht voller Lava.

ACHTUNG, LAWINE! Zerbröckelt die nahenden Schneemassen, bevor sie Kirby erfassen!

Kirby Power-Malpinsel

Von wegen Einfaltspinsel: Kirbys DS-Debüt strotzt vor Innovation!

Zugegeben: Knödel gehören nicht unbedingt zu der Art von Speisen, die mit herkömmlichem Essbesteck leicht zu handhaben sind. Wem ist nicht schon ein Kloß aus der Gabel geglitten und auf helle Rahmsoße geplumpst, die sich daraufhin über den schwarzen Pulli ergoss? Doch keine Berührungsängste: Ein solches Malheur passiert euch mit Nintendos Vorzeige-Klops Kirby bestimmt nicht!

KLAPP-MALKASTEN

In *Kirby: Power-Malpinsel*, das in den USA unter dem Titel *Canvas Curse* erschien, geleitet ihr den lilafarbenen Vielfraß durch acht Welten, die wiederum in drei Abschnitte untergliedert sind. Die schändliche Hexe Drawcia hat das Traumland in ein Bilderbuch verwandelt und seitdem fristet der arme Kirby ein Dasein als Ball. Dem Schicksal sei Dank hat die verpeilte Zauberin bei all dem Trubel ihren sagenumwobenen Malpinsel liegen lassen. DS-Besitzer müssen nicht lange suchen, denn das Fundgut klemmt direkt an der Rückseite ihres Handhelds: Ihr dirigiert den Mampfsack fortan mit dem Stylus durch eisige Höhlen, windige Canyon-Schluchten und wagt euch im weiteren Spielverlauf in tiefe Gewässer hinab. Gegen Ende landet ihr sogar im Weltraum, wo euch nicht nur Gegner zusetzen, sondern ihr darüber hinaus als lebendiger Ballon gegen die Gesetze der Physik ankämpft. Eure Linien-

AUFGEPUSTET Gaaanz vorsichtig – und bloß nirgends anecken!

BESCHUSS Diese Kanonen trickst ihr mit einem Pinselstrich aus.

RRRÖÖÖM! Mit Karacho saust Kirby als lebendes Rad durch den Level.

ZUG Symbole sorgen für Tempo, um den Endgegner abzuhängen.

INFO KIRBY-HISTORIE

Ein Knödel erobert die Modulschächte

Seit nunmehr 13 Jahren munden die Abenteuer des lilafarbenen Knödels zahlreichen Jump&Run-Fans. Kirby hat seitdem so ziemlich jedes Nintendo-Laufwerk beehrt und sich sogar einige Male richtig innovativ gezeigt. Wir präsentieren euch vier Meilensteine in der Geschichte des HAL-Superstars.

Kirby's Dream Land
System: Game Boy
Hintergrund: Masahiro Sakurai, ein Mitarbeiter der japanischen Entwicklerschmiede HAL Laboratory, erfand Kirby 1992 im Alter von 19 Jahren. In diesem ersten Teil bereist der Spieler fünf Areale, um am Ende König Nickerchen zu einem Duell herauszufordern. Drei Jahre später entwickelte Shigeru Miyamoto als Producer den Nachfolger *Kirby's Dream Land 2*.

Kirby's Adventure
System: NES
Hintergrund: *Kirby's Adventure* war 1993 der erste Titel für das Nintendo Entertainment System, den Nintendo speziell für den deutschen Markt eingedeutscht hatte. Claude M. Moyse reiste extra für diesen Zweck zu den HAL-Studios in die japanische Stadt Kofu, um dort die Bildschirmtexte einzusehen. Aufgabe in *Kirby's Adventure* ist es, die sieben Splitter eines Sternenzepters aufzufinden.

Kirby 64: The Crystal Shards
System: Nintendo 64
Hintergrund: Zum ersten Mal durfte Kirby im Jahr 2000 dreidimensional modellierte Gegner in seitlich scrollenden 2D-Levels einsaugen. *Kirby 64: The Crystal Shards* entführt den Spieler in sieben Themenwelten, an deren Ende jeweils ein Endgegner lauert. Drei Minispiele und 81 Sammelkarten halten bei Laune. Erstmals darf Kirby sogar die Fähigkeiten von zwei Gegnern miteinander koppeln.

Kirby: Tilt'n Tumble
System: Game Boy Color
Hintergrund: Bei diesem Japan- und US-exklusiven Titel handelt es sich um ein Modul mit integriertem Rüttelsensor, wie er später auch in weiteren Game-Boy-Spielen eingebaut war. Die Fortsetzung namens *Tilt'n Tumble 2* für GameCube und Game Boy Advance, die durch ein Linkkabel Gebrauch von Nintendos Connectivity machen sollte, ist leider nie erschienen.

führung auf dem Touchscreen gibt Kirbys Marschrichtung an. Dabei solltet ihr stets die Regenbogenanzeige auf dem oberen Bildschirm im Auge behalten, denn nur bei voller Leiste gehorcht der Stylus euren Befehlen. Ist die Anzeige nach zu häufiger Kritzelei aufgebraucht, wartet ihr einfach wenige Sekunden, bis sie sich wieder automatisch gefüllt hat. Ein Klaps auf Widersacher setzt diese kurzfristig unter Schock, woraufhin Kirby seine Gegner durch eine Berührung endgültig unschädlich machen kann. Zusätzlich dürft ihr euch die Fähigkeiten mancher Kontrahenten aneignen: So verwandelt sich Kirby bei Bedarf in einen Reifen und rollt auf Knopfdruck Hindernisse aus dem Weg oder lodert als lebende Flamme Barrikaden ab, die vorher unüberwindbar waren.

ZEICHENKURS

Nachdem ihr einen Abschnitt gemeistert habt, entscheidet ihr euch, welchem der drei lauernden Endgegner ihr euch stellen möchtet. Mit jedem Mal lassen sich die Bosse allerdings schwieriger besiegen – noch dazu erfordert jeder Gegner eine individuelle Taktik. In einem Kampf müsst ihr zum Beispiel vorgegebene Symbole nachzeichnen – etwa das berühmte „Haus vom Nikolaus" oder den Umriss eines Regenschirms. *Kirby: Power-Malpinsel* stellt auf dem Nintendo DS eine völlig neue Spielerfahrung dar und wird ganz bestimmt viele Freunde finden. Denn anders als viele Jump&Run-Kollegen ist diese frische Spielidee alles andere als abgepaust!

CHRISTOPH KRAUS

VORSCHAU

KIRBY: P.-MALPINSEL

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1
Termin:	25. November

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Kunterbunt, innovativ und einfach megaspaßig: Kirbys DS-Einstand ist ein wahrer Geniestreich!

MALSCHULE Ein bizarrer Endboss: Verbindet alle Punkte auf Zeit.

OHNE POWER Bestimmte Flächen verweigern den Einsatz des Pinsels.

DUMMER AUGUST Wie im Zirkus: Kirby als lilafarbene Kanonenkugel!

PHYSIK Unter Wasser folgt Kirby ganz anderen Gravitationsgesetzen.

MINIMAL Das Geschehen seht ihr nur oben.

EXTRAS Per Druck auf den Touchscreen aktiviert ihr Pilze und Blumen. **GIZEH?** Fans werden sich heimisch fühlen.

New Super Mario Bros.

Italienisches Allerlei in Leipzig – **bunt gemischt** und schmackhaft serviert.

Mit klassischen 2D-Jump&Runs gelangte Mario zu Weltruhm und die Spieleserie mit dem pummeligen Klempner gehört bis heute zu der erfolgreichsten aller Zeiten. Jedes Abenteuer brachte ein neues Feature, *Super Mario 64* wagte gar den Sprung in die Dreidimensionalität. Auf der Leipziger Games Convention zeigte Nintendo eine neue Fassung des sehnsüchtig erwarteten *New Super Mario Bros.*

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Es kommt einem so vor, als hätte Nintendo eine kleine Zeitreise gemacht, alle Zutaten der Mario-Abenteuer in einen Topf geworfen, einmal aufgekocht, umgerührt und auf dem DS schmackhaft angerichtet. Klassisches 2D-Gameplay wird mit aktueller 3D-Grafik vermischt. In Leipzig waren drei neue Levels zu sehen – eine Waldlandschaft, das Wüstenszenario und eine Burg –, die alle drei an vergangene Mario-Abenteuer erinnern. Hinzu kommen flüssig animierte Charaktere und Objekte in 3D – ein bunter Mix. Beim Gameplay macht Nintendo hingegen keine Experimente und setzt auf klassische Jump&Run-Aktion. Das Geschehen läuft auf dem oberen Bildschirm ab und spielt sich äußerst intuitiv, während ihr auf dem unteren Bildschirm Power-ups per Touchscreen aktiviert.

In *New Super Mario Bros.* wird vor allem die Physik eine wichtige Rolle spielen. Ihr hängt an Seilen von der Decke herab, werdet durch einen Sandsturm durch die Luft gewirbelt oder balanciert über Seile. Das Abenteuer wirkt dynamischer denn je. Dazu trägt nicht zuletzt auch Mario bei, der jetzt auch Wandsprünge beherrscht und sich aus luftiger Höhe auf Gegner und Blöcke stürzt. Wenn jetzt auch noch der Mehrspieler-Modus rockt, hat Nintendo mit diesem vielversprechenden Mix aus Oldschool-Gameplay und 3D-Grafik ein ganz heißes Eisen im Feuer.

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

NEW SUPER MARIO BROS.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler	1-2
Termin	2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Ein italienisches Duo in zweidimensionaler Grafik mit 3D-Effekten sorgt für grenzenlosen Spielspaß!

Metroid Prime Hunters

Die Shooter-Hoffnung für den DS lässt weiter auf sich warten.

Nintendo tut was für die Emanzipation! Seit dem ersten *Metroid*-Abenteuer vor knapp 20 Jahren auf dem NES ist der Hauptcharakter des Spiels eine Frau: Samus Aran. Dies ändert sich auch im ersten DS-Spiel der Serie nicht. Wieder dirigiert ihr die kampfstarke Amazone in ihrem Hightech-Anzug durch dunkle Höhlen und nehmt Weltraumpiraten und andere Alien-Rassen wie die Vhozon aufs Korn. Grafisch erinnert *Metroid Prime: Hunters* an die beiden erstklassigen GameCube-Spiele. Der bislang gezeigte Mehrspieler-Modus lässt allerdings auf ein deutlich actionlastigeres Gameplay schließen. Dies ist auch auf die an PC-Shooter angelehnte Steuerung via Touchscreen zurückzuführen. Vom Einzelspieler-Abenteuer enthüllte Nintendo aber auch auf der Games Convention nichts. Vielmehr zeigte man dieselbe Version, die man schon auf der E3 2005 präsentiert hatte und über die wir bereits in der N-ZONE 07/2005 ausführlich berichteten. Allerdings veröffentlichte Nintendo neue Screenshots, welche wir euch nicht vorenthalten wollen. Kurz nach der Games Convention gab Nintendo in den USA zudem eine Verschiebung des Spiels auf 2006 bekannt. Deshalb gehen wir davon aus, dass wir auch hierzulande erst im kommenden Jahr mit Samus Aran auf Weltraumerkundung und Alienjagd gehen dürfen. So lange können wir uns ja mit *Metroid Prime Pinball* trösten, das noch 2005 erscheinen soll. Hierzu mehr in der nächsten N-ZONE.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

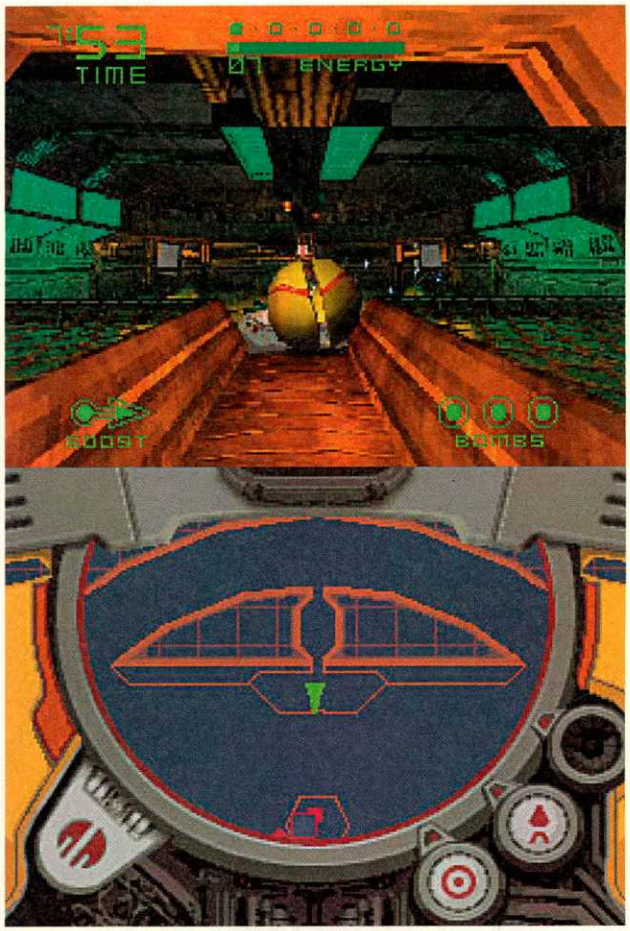
MP: HUNTERS

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.com
Spieler	1-8
Termin	2005/2006

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Wahrscheinlich **die Messlatte für alle kommenden DS-Ego-Shooter**, sowohl technisch als auch spielerisch.



PRAKTISCH **Mit dem Morph-Ball nutzt ihr Abkürzungen und gelangt an versteckte Orte. Die Steuerung erfolgt über den Touchscreen.**

SCHNITTIG **Verschiedene Upgrades wie beispielsweise der Boost Ball machen euch das Leben leichter. Die grafischen Effekte sind klasse.**

INTUITIV **Über den Touchscreen aktiviert ihr die Raketen.**

SCHADE **Bislang zeigte Nintendo nur den guten Mehrspieler-Modus.**

Yu-Gi-Oh!
Nightmare Troubadour
Booster: Konami schickt die Karten-Duellanten auf den DS!

Yu-Gi-Oh!-Fans dürften im Herbst so richtig in Wallung geraten. Am 2. September startete die fünfte Staffel der beliebten Anime-Serie mit 40 neuen Episoden und im November feiert das erfolgreiche Sammelkarten-RPG dann endlich auf dem Nintendo DS sein Debüt. Herausragendes Merkmal von *Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour* ist neben dem aktualisierten Deck, das jetzt aus 1.000 neuen Karten besteht, die Steuerung: Auf dem Touchscreen verwaltet ihr eure Monster-, Zauber- und Fallenkarten neuerdings komplett mit dem Stylus. Habt ihr eine Karte ausgespielt, wird dem Pappbildchen in einer actionreichen 3D-Animation auf dem oberen Bildschirm Leben eingehaucht. Während der Vorbereitungsphase könnt ihr dort ansonsten Beschreibungen zu eurem Deck einsehen. Diesmal spielt sogar die Tageszeit, zu der ihr euch auf die Suche nach computergesteuerten Duellanten begebt, eine wichtige Rolle. Manche Kartengefechte finden beispielsweise nur zu einer bestimmten Uhrzeit statt. Der Titel *Nightmare Troubadour* erklärt sich möglicherweise daher, dass bestimmte Rivalen es vorziehen, ausschließlich zu mitternächtlicher Stunde zu kämpfen. Der Mehrspieler-Modus zeigt sich dank der kabellosen Linkmöglichkeiten ebenfalls detailverbessert. Wie in den Vorgängern dürft ihr mit einem Freund Karten tauschen oder ihn zum Duell herausfordern. Wir sind gespannt, ob die Entwickler diesmal nicht nur eingefleischte Fans fesseln können – die Vorgänger waren ohne Vorkenntnisse nämlich nur bedingt konsumierbar.

CHRISTOPH KRAUS

ACTION Ausgespielte Karten werden dreidimensional visualisiert.

DECK Auf dem Touchscreen wählt ihr eure Sammelkarten aus.

VORSCHAU	
YU-GI-OH! N.T.	
Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Internet: www.yugioh-card.com	
Spieler: 1-2	Termin: November

EINSCHÄTZUNG

GUT

Yu-Gi-Oh! und kein Ende: Dank Touchscreen kommt endlich frischer Wind in Konamis Strategie-RPG-Serie.

HOKUSPOKUS Zaubersprüche wie diese dürfen natürlich nicht fehlen.

FINAL Nach fünf Zügen beendet die „End Phase" eine Spielrunde.

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	12
2	4	Need for Speed Most Wanted	3
3	5	Geist	6
4	2	Starcraft: Ghost	12
5	8	Prince of Persia 3	4
6	7	Fire Emblem: Path of Radiance	3
7	WE	James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	2
8	3	Harvest Moon: Another Wonderful Life	2
9	6	Mario Smash Football	2
10	NEU	True Crime: New York City	1

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Link verteidigt weiter tapfer die Spitze der Charts. Knapp dahinter *Need for Speed, Geist* und *Starcraft*. Mit *True Crime: New York City* erwartet euch heiße Action, der Titel steigt zu Recht auf Platz zehn neu ein.

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Battalion Wars* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *Batman Begins* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098;
€ 0,49/SMS/ Alle Netze
(inkl. VF-D2 Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
1.	Battalion Wars	GC
2.	Fire Emblem: Path of Radiance	GC
3.	Geist	GC
4.	Gun	GC
5.	Harvest Moon: Another ...	GC
6.	Jump Superstars	DS
7.	Mario Smash Football	GC
8.	Mario Kart DS	DS
9.	Marvel Nemesis: Rise of ...	GC
10.	Need for Speed Most Wanted	GC
11.	Peter Jackson's King Kong	GC
12.	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	GC
13.	Prince of Persia 3	GC
14.	Shadow the Hedgehoc	GC
15.	SSX On Tour	GC
16.	Super Princess Peach	DS
17.	Tak: Die große Juju-Jagd	GC
18.	Zelda: Twilight Princess	GC
19.	The Movies	GC
20.	True Crime: New York City	GC

LESER-CHARTS (SEITE 32)

Nr.	Titel	System
1.	Batman Begins	GC
2.	Baten Kaitos	GC
3.	Call of Duty: Finest Hour	GC
4.	Donkey Kong Jungle Beat	GC
5.	Donkey Konga 2	GC
6.	FF: Crystal Chronicles	GC
7.	Killer 7	GC
8.	Mario Kart: Double Dash!!	GC
9.	Mario Power Tennis	GC
10.	MoH European Assault	GC
11.	Metroid Prime	GC
12.	Metroid Prime 2: Echos	GC
13.	Need for Speed Underground 2	GC
14.	NFL Street 2	GC
15.	Paper Mario: Die Legende ...	GC
16.	Pikmin 2	GC
17.	Pokémon Colosseum	GC
18.	Project Rub	DS
19.	Resident Evil Zero	GC
20.	Resident Evil 4	GC
21.	Splinter Cell Chaos Theory	GC
22.	Star Fox Assault	GC
23.	Star Fox Adventures	GC
24.	Super Smash Bros. Melee	GC
25.	Super Mario 64 DS	DS
26.	Tak 2: Der Stab der Träume	GC
27.	Tales of Symphonia	GC
28.	WWE: Day of Reckoning	GC
29.	Wario Ware Touched!	DS
30.	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 05. Oktober 2005.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spieleknaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, Nintendo-DS- und Game-Boy-Advance-Spiele.

BATTALION WARS

Neben einer gehörigen Portion Taktik wird auch viel Action geboten. Die niedliche Comic-Grafik wird euch nicht davon abhalten, in über 20 Missionen Trucks und Jeeps in die Luft zu sprengen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **9. Dezember**

DANCING STAGE MARIO MIX

Aufruhr im Pilzkönigreich – die Musikschlüssel sind futsch. Mario und seine Freunde ziehen los und steppen sich den Wolf, um harmonischen Einklang im Königreich herzustellen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **28. Oktober**

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

Die brillante Strategiespielserie liefert ihr Debüt auf dem GameCube. Effektvolle Kämpfe, eine wunderbare Story und viele neue Einheiten verwöhnen nicht nur Taktik-Fans.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **RPG-Strategie**
Termin: **4. November**
MOST WANTED CHARTS: **6. PLATZ**

GEIST

Statt Partnertausch erwartet euch in *Geist* ein stylischer Körpertausch. Ihr schlüpft in Menschen, Tiere und sogar Gegenstände oder schwebt als Körperloser durch enge Türspalten – cool!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **7. Oktober**
MOST WANTED CHARTS: **3. PLATZ**

GUN

Jetzt könnt ihr auf dem GameCube Cowboy und Indianer spielen. Neversoft schickt euch in die Prärie und nach New Mexico, mitten in stimmungsvolle Wildwest-Action.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Action**
Termin: **4. Quartal**

HARVEST MOON: ANOTHER ...

... Wonderful Life. Ferien auf dem Bauernhof sehen anders aus, denn hier wird gearbeitet. Erstmals bewirtschaftet ein Mädchen die Farm und möchte einen von fünf Farmern für die Ehe angeln.

Hersteller: **Natsume**
Genre: **Simulation**
Termin: **September**
MOST WANTED CHARTS: **8. PLATZ**

JAMES BOND 007: LIEBESGRÜSSE ...

... *aus Moskau.* EA liefert mit dem neuesten Bond eine kleine Reise in die Vergangenheit und kehrt mit der Versoftung des zweiten Bond-Films zu den Anfängen des Geheimagenten zurück.

Hersteller: **EA**

Genre: **EA**

Termin: **November**

MOST WANTED CHARTS 7. PLATZ

JUMP SUPERSTARS

Wer unterwegs richtig prügeln möchte, ist mit *Jump Superstars* gut bedient. Viele bekannte Manga-Charaktere treffen sich zum Schlagabtausch im *Super Smash Bros.*-Stil.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Beat 'em Up**

Termin: **2006**

MARIO KART DS

Im vielleicht besten *Mario Kart* aller Zeiten lasst ihr gepflegt die Motoren knattern und fegt im Affentempo über die Rennstrecke. Insgesamt 30 Kurse sorgen für viel Abwechslung.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Rennspiel**

Termin: **11. November**

MARIO SMASH FOOTBALL

Nach *Mario Tennis* und *Mario Golf* liefert Nintendo jetzt den sportlichen Hattrick und schickt Mario und Co. auf den Fußballplatz – ernst geht es dabei natürlich nicht zur Sache.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Fußball**

Termin: **18. November**

MOST WANTED CHARTS 9. PLATZ

NEED FOR SPEED MOST WANTED

MOST WANTED CHARTS 2. PLATZ

Ihr nehmt den Titel wortwörtlich und wählt den Renner auf Platz 2 der Most-Wanted-Charts. Technisch brillant, wird das Gameplay eine Menge Überraschungen bieten – Straßenrennen und Duelle mit der Polizei lassen den Asphalt glühen.

Hersteller: **Electronic Arts**

Genre: **Rennspiel**

Termin: **November**

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE ...

... *Imperfects.* Vielversprechende Superhelden-Prügelei, in der zahlreiche Marvel-Charaktere zum Kräftemessen antreten – opulent und atmosphärisch aufbereitet.

Hersteller: **EA**

Genre: **Beat 'em Up**

Termin: **Oktober**

NEW SUPER MARIO BROS.

Ein bunter Mix aus klassischem Gameplay und neuer 3D-Technik verspricht das neueste Abenteuer des italienischen Klempnerduos zu werden – zwei Brüder, zwei Bildschirme, doppelter Spielspaß?

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Jump & Run**

Termin: **2006**

PETER JACKSON'S KING KONG

Mich laust der Affe: Ubisoft schickt sich an, eine der besten Filmversoftungen aller Zeiten abzuliefern. Die gelungene Mischung aus Action-Adventure und Shooter weckt hohe Erwartungen.

Hersteller: **Ubisoft**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **4. Quartal**

POKÉMON XD: DER DUNKLE STURM

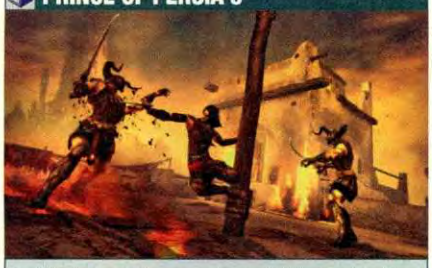
Der Sturm der Finsternis verdunkelt die Herzen der sonst so niedlichen und friedlichen Pokémon – vor allem die neuen „düsteren" Attacken sorgen für viel Abwechslung.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Rollenspiel**

Termin: **18. November**

PRINCE OF PERSIA 3



Der Prinz bekommt einen neuen Feind, nämlich sich selbst. Das neue Speed-Kill-Feature sorgt für Überraschungsangriffe und das Free-Form-Kampfsystem für gewohnt brillante Actionszenen.

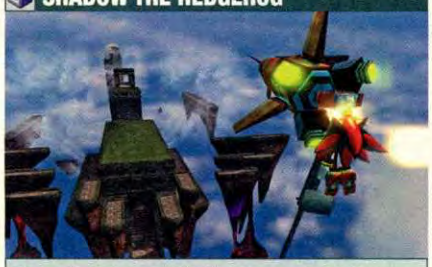
Hersteller: **Ubisoft**

Genre: **Action**

Termin: **4. Quartal**

MOST WANTED CHARTS **5. PLATZ**

SHADOW THE HEDGEHOG



Shadow the Hedgehog begibt sich in der rasanten Mischung aus Jump & Run und Ego-Shooter auf einen Selbstfindungstrip – könnt ihr sein Geheimnis lüften?

Hersteller: **Sega**

Genre: **Jump & Run**

Termin: **5. November**

SSX ON TOUR

Skiiifoahrn – knapp fünf Jahre nach dem ersten Snowboard-Spektakel geht es jetzt auch auf zwei Brettern die verschneiten Pisten hinunter. Schließt eine gute Unfallversicherung ab und vollführt halsbrecherische Tricks, dann kann der Winter kommen.

Hersteller: **EA**

Genre: **4. Quartal**

Termin: **27. Oktober**

STARCRAFT GHOST

Starcraft im Wandel der Zeit – hier wartet kein Echtzeit-Strategiespiel, sondern ein bunter Mix aus Action- und Stealth-Elementen, garniert mit einem tollen Mehrspieler-Modus, auf euch.

Hersteller: **Vivendi Universal**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **2005**

MOST WANTED CHARTS **4. PLATZ**

SUPER PRINCESS PEACH

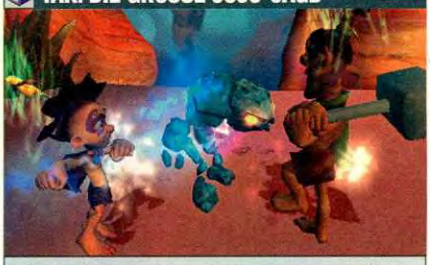
Marios Herzblatt Princess in ihrem ersten Abenteuer – das Jump & Run verwöhnt mit knuddeliger Optik. Ob und wie der Touchscreen genutzt wird, steht noch nicht fest.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Jump & Run**

Termin: **2005**

TAK: DIE GROSSE JUJU-JAGD



Teamwork ist Trumpf! Das neue Dschungelabenteuer schweißt die beiden ungleichen Krieger Tak und Lok eng zusammen, lassen sich viele Rätsel doch nur durch gute Zusammenarbeit lösen.

Hersteller: **THQ**

Genre: **Jump & Run**

Termin: **Februar 2006**

THE LEGEND OF ZELDA: T. PRINCESS

Zelda: Twilight Princess wird bombastisch – nicht nur grafisch protzt Links neues Abenteuer, sondern mit über 70 Stunden Spielzeit ist auch für genügend Langzeitmotivation gesorgt.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **2006**

MOST WANTED CHARTS **1. PLATZ**

THE MOVIES

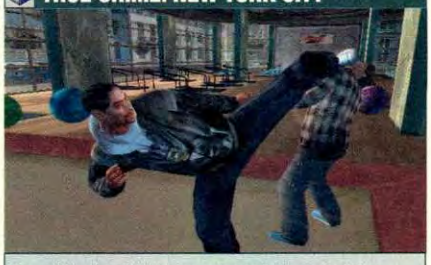
Nachdem es in der letzten Ausgabe neue Infos zur Filmstudio-Simulation von Mastermind Peter Molyneux gab, müssen sich Cineasten leider noch gedulden: Der Titel wurde auf 2006 verschoben.

Hersteller: **Activision**

Genre: **Simulation**

Termin: **2006**

TRUE CRIME: NEW YORK CITY



Der ambitionierte *GTA*-Konkurrent verspricht geballte Action, spektakuläre Kampfstile, jede Menge Verbrechen und eine spannende Story rund um den farbigen Cop Marcus Reed.

Hersteller: **Activision**

Genre: **Action**

Termin: **Herbst**

MOST WANTED CHARTS **10. PLATZ**

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Fantastic Four

Genre: Action-Adventure
Wertung: 67%

Superhelden-Versoftung mit schwacher Technik, die erst zu zweit richtig in Fahrt kommt.

MC GROOVZ danceCRAZE

Genre: Simulation
Wertung: 40%

Das erste Tanzspiel für den GameCube – leider passt der Rhythmus nicht zur Musik.

NINTENDO DS

Madagascar

Genre: Jump & Run
Wertung: 68%

Tierische Filmversoftung, die vor allem durch die witzigen Charaktere gefallen kann.

Space Invaders Revolution

Genre: Action
Wertung: 62%

Neuauflage eines Klassikers – mit Touchscreen-Unterstützung, aber wenig Spieltiefe.

GAME BOY ADVANCE

Fantastic Four

Genre: Action
Wertung: 66%

Actionreiche, aber uninspirierte Superhelden-Prügelei, der relativ schnell die Puste ausgeht.

Madagascar

Genre: Jump & Run
Wertung: 68%

Vor allem für Freunde des Kinofilms ein unterhaltsamer Jump&Run-Spaß.

WAS KOMMT WANN?

SEPTEMBER GAMECUBE

Harvest Moon: Another ...	September
NBA Live 2006	29. September
NHL 2006	22. September
T. C.'s Rainbow Six Lockdown	8. September
Ultimate Spider-Man	September

OKTOBER

Bratz Rock Angelz	Oktober
Cocoto – Fishing Master	Oktober
Dancing Stage Mario Mix	28. Oktober
FIFA 2006	13. Oktober
Geist	7. Oktober
Marvel Nemesis: Rise of the ...	Oktober
Sonic Gems Collection	5. Oktober
Spartan: Total Warrior	7. Oktober
SSX On Tour	27. Oktober
X-Men Legends 2	Oktober

NOVEMBER

007: Liebesgrüße aus Moskau	November
Die Unglaublichen 2	November
Fire Emblem: Path of Radience	4. November
Harry Potter und der Feuerkelch	November
Mario Smash Football	18. November
Need for Speed Most Wanted	November
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	18. November
Shadow the Hedgehog	5. November
SpongeBob ... : Film ab!	November

2005/2006

Battalion Wars	9. Dezember
Disney's Chicken Little	Herbst
GUN	4. Quartal
Midway Arcade Treasures 3	4. Quartal
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Prince of Persia 3	4. Quartal
Shrek SuperSlam	2005
StarCraft: Ghost	2005
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
The Sims 2	Herbst
The Legend of Zelda: Twilight Princess	2006
The Movies	2006
Tony Hawk's American Wasteland	2005
True Crime: New York City	Herbst
Ultimate Spider-Man	2005
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	2005

SEPTEMBER NINTENDO DS

Animanicas: Lights, Camera ...	15. September
Advance Wars: Dual Strike	30. September
Big Mother Truckers	5. September
Castlevania: Dawn of Sorrow	29. September
Madden NFL 2006	29. September
Meteos	23. September
Mini R/C Racing	November
Street Racing Syndicate	5. September
Ultimate Spider-Man	September
Zoo Tycoon	September

OKTOBER

FIFA 2006	13. Oktober
Franklin's Great Adventures	28. Oktober
Metroid Prime: Hunters	Oktober
Nintendogs	7. Oktober
Snoods On Vacation	5. Oktober

NOVEMBER

Burnout Legends	24. November
Die Unglaublichen – The Incredibles: Der Angriff des Tunnelgräbers	November
Garfield – The Bound for Home	14. November
Harry Potter und der Feuerkelch	November
Harvest Moon DS	November
Kirby: Power-Malpinsel	25. November
Lost in Blue	November
Mario Kart DS	11. November
Need for Speed Most Wanted	November
Sonic Rush	5. November
Touch Golf	18. November

2005/2006

Animal Crossing DS	2005
Black & White Creatures	2005
Boktai	2005
Bubble Bobble	2005
Bust-a-Move DS	2005
Dragon Booster	1. Quartal 2006
Dragon Quest Monsters	2005
Dynasty Warriors	2005
Electroplankton	2005
Final Fantasy: Crystal Chronicles	2005
Final Fantasy 3	2005
Ford Racing 3	5. Oktober
Frogger: Helmet Chaos	Herbst
Jump Superstars	2005
Mario & Luigi 2	2005
Metroid Prime: Pinball	2006
MegaMan Battle Network 5	2005
Moonlight Fables	2005
Nanostray	2005
New Super Mario Bros.	2005
Pac 'n' Roll	2005
Peter Jackson's King Kong	2005
Pro Evolution Soccer	2005
Pokémon Diamond	2005
Pokémon Pearl	2005
Prince of Persia Warrior Within	2005
SBK: Snowboard Kids DS	2005
Shrek Superslam	2005
SpongeBob Schwammkopf™: Licht, Kamera, Schwamm ab!	2005
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	2005
Spyro Shadow Legacy	2005
Super Princess Peach	2005
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Herbst
Tetris	2005
The Sims 2	Herbst
Tonic Hawk's American Wasteland	2005
Top Spin 2	2005
Trauma Center: Under the Knife	2005
Ultimate Brain Games	2005
Ultimate Card Games	2005
Ultimate Pocket Games	2005
Ultimate Spider-Man	2005
Vandal Hearts	2005
Viewtiful Joe; Double Trouble	2005
World of Mana	2005

SEPTEMBER GBA

Animaniacs: Lights, Camera ...	8. September
Big Motha Truckers	5. September
Care Bears	19. September
Cinderella: Magical Dreams	September
DRIV3R	1. September
GBA Compilation – Connect 4/Perfection/Trouble	5. September
GBA Compilation – Gauntlet/Rampart	5. September
GBA Compilation – Klax/Marble Madness	5. September
GBA Compilation – Paper Boy/Rampage	5. September
GBA Compilation – Spyhunter/Supersprint	5. September
Postman Pat	September
MegaMan Zero 4	16. September
Shaman King: Master of Spirits	15. September
Street Racing Syndicate	5. September
The Nightmare before Christmas	September/Oktober
Ultimate Spider-Man	September
Witch	September
World Poker Tour	September
Yu-Gi-Oh! Destiny Board ...	15. September
Zooo	8. September

OKTOBER

Bratz Rock Angelz	Oktober
Digitylsh Series	Oktober
Duel Masters: Shadow of the Code	22. Oktober
FIFA 2006	13. Oktober
Ford Racing 3	5. Oktober
Franklin's Great Adventures	28. Oktober
GBA Compilation – Battleships/Clue/Risk	5.Oktober
GBA Compilation – Aggravation/Scrabble Junior/Sorry	5. Oktober
Noddy	Oktober
Pokémon Smaragd-Edition	21. Oktober
Snoods On Vacation	5. Oktober
WWTBAM Junior Edition	5. Oktober

NOVEMBER

Alien Hominid	4. November
Cosmo & Wanda – Wenn Elfen helfen!	
Die Anti-Welt	November
Die Unglaublichen – The Incredibles: Der Angriff des Tunnelgräbers	November
Dr. Mario und Tetris Attack	25. November
Emily Erdbeer	14. November
Fire Emblem: The Sacred Stones	4. November
Harry Potter und der Feuerkelch	November
In einem Land vor unserer Zeit	14. November
Mario Tennis Advance	18. November
Need for Speed Most Wanted	November
Polarium Micro	11. November
SpongeBob ... : Film ab!	November
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	November

2005/2006

Advance Guardian Heroes	2005
Donkey Kong Country 3	2005
Dynasty warriors Advance	2. Dezember
Gunstar Super Heroes	2005
Metal Slug	2005
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Power Rangers Space Patrol ...	Februar 2006
Scrabble Scramble	2005
Shrek SuperSlam	2005
Riviera: The Promised Land	2005
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
The Sims 2	Herbst
Top Spin 2	2005
Ultimate Spider-Man	2005
Winx Club	Herbst

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	4	Donkey Konga + Controller	9
2	2	Mario Party 6 (inkl. Mikrofon)	4
3	NEU	Madagascar	1
4	3	Resident Evil 4	5
5	4	Star Fox Assault	3
6	8	Super Smash Bros. Melee (Pl. Choice)	34
7	NEU	Killer 7	1
8	5	FIFA Street	5
9	6	Star Wars Rogue Squadron III (Pl. Choice)	5
10	7	Baten Kaitos	5

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	NEU	Madagascar	1
2	3	Pokémon Leaf Green + Wireless Adapter	10
3	1	Kingdom Hearts	3
4	NEU	Mario Party	1
5	WE	Zelda: The Minish Cap	6

Diesen Monat erleben die Charts einen tierischen Ansturm: *Madagascar* setzt sich in den GBA-Charts an die Spitze und erobert auf dem GameCube Platz 3. Eure Faszination für *Donkey Konga* ist weiterhin ungebrochen.

LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Zelda: The Wind Waker	29
2	2	Resident Evil 4	4
3	5	Metroid Prime 2: Echoes	9
4	10	Super Smash Bros. Melee	27
5	4	Tales of Symphonia	5
6	WE	Resident Evil Zero	19
7	WE	Soul Calibur II	7
8	6	Metroid Prime	22
9	8	Baten Kaitos	3
10	7	Mario Party 6	3

Gleich zwei Neueinsteiger: Nach *Resident Evil 4* haben viele den grandiosen Zero-Teil wieder herausgekramt – Platz 6 für die Gruselmär. Das Vorzeige Beat-'em-Up *Soul Calibur II* platziert sich einen Rang dahinter.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Ikaruga
Elegantes Shoot 'em Up vom Kultentwickler Treasure.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Gruseliger Trip durch die Geschichte.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman Begins	EA	08/05	76%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u. d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Killer 7	Capcom	08/05	86%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

NHL 2005
Fantastisches Eishockey-Spiel mit umfangreicher Lizenz.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

Metroid 2: Echoes
Stimmungsvoller Shooter mit beeindruckender Technik.

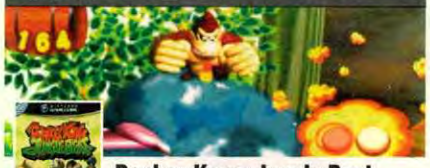
TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: European Assault	EA	07/05	84%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

FIFA Street
Arcadelastiges Multiplayer-Gebolze in schmuddeligen Hinterhöfen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN



Donkey Kong: Jungle Beat
Die Referenz der Jump & Runs wird mit Trommeln gesteuert.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animaniacs	Flashpoint	07/05	65%
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Madagascar	Activision	08/05	77%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots Vivendi	Universal	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
MC GROOVZ danceCRAZE	MadCatz	09/05	40%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:

Soul Calibur II
Das grafisch opulente Beat 'em Up beeindruckt noch immer.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Das dritte Zeitalter	EA	12/04	83%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter und der ...	EA	08/04	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder ...	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

Burnout 2
Pfeilschneller und atemberaubender Arcade-Renner mit Crash-Garantie.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning
Der exklusive GC-Titel ist ein Freudenfest für Wrestling-Fans.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Paper Mario: Die Legende ...
Humorvoller Rollenspielspaß mit Liebe zum Detail.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

Pikmin 2
Captain Olimar braucht erneut die Hilfe der kleinen Pikmin.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GBA:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart ...	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene ...	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of ...	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Virtua Tennis	Atari	03/03	86%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Space Invaders Revolution	Atari	09/05	62%
Star Wars Episode III	Ubisoft	06/05	70%
ACTION-ADVENTURE			
Another Code: Doppelte ...	Nintendo	07/05	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	08/05	74%
EGO-SHOOTER			
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	08/05	74%
GESCHICKLICHKEIT			
Bomberman DS	Ubisoft	08/05	90%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Pac Pix	Nintendo	07/05	80%
Ping Pals	THQ	02/05	19%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Wario Ware Touched	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
JUMP & RUN			
Madagascar	Activision	09/05	68%
Robots	Vivendi Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
NfS Underground 2	EA	07/05	74%
Ridge Racer DS	Nintendo	07/05	80%
SIMULATION			
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
SPORT			
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR

… freut sich wie verrückt auf ein kommendes Spiel für den Nintendo DS von einem japanischen Spielegiganten – darf aber leider nichts darüber verraten.

FABIAN SLUGA
25, LEITENDER REDAKTEUR

… düste nach der Games Convention nach Cottbus und half bei einem Umzug. Seitdem verarztet er seine Wunden und weiß wieder, warum er Umzüge hasst.

UDO CRNJAK
27, REDAKTEUR

… war Anfang August auf dem Taubertal-Open-Air-Festival und hatte wahnsinniges Glück, diese Anstrengung ohne bleibende Schäden überstanden zu haben.

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT

… findet den Nintendogs durchaus knuffig, aber nicht perfekt: Um die Aufmerksamkeit von Frauen zu erregen, ist ein echter Welpe weitaus besser geeignet.

SASCHA DOWIDAT
29, FREIER MITARBEITER

… hat von Fabian eine eigene Shisha zum Geburtstag bekommen. Seitdem gehen die Umsätze der örtlichen Gastronomiebetriebe drastisch zurück – sorry!

YVES NAWROTH
21, REDAKTIONSASSISTENT

… hat im August seine ausgebrannten Batterien auf Mallorca aufgefüllt. Es hat ihm so gut gefallen, dass ihm der Heimflug extrem schwer fiel.

LARS KROMAT
32, LAYOUT

… befindet sich während der aktuellen Produktion im Urlaub am fernen Ostseestrand und hat die Redaktion mit einem breiten Grinsen im Gesicht verlassen.

FLORIAN HANNICH
21, LAYOUT

… steht auch diesen Monat wieder zwischen Gedanken und Worten, um das vierzeilige, „volapük"-ähnliche Buchstabengewirr der „Kuchenform" anzupassen.

WOJTEK PRUCHNICKI
24 , LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

… verfässt zum letzten Mal eine allmonatliche Anekdote seines Mediendesigner-Daseins für die N-ZONE. War sehr schön mit dir, Digger. Und vergiss die Kette nicht.

REDAKTIONSVERHÖR

Margit Koch-Weiß, 38

Margit Koch-Weiß überarbeitet seit den Anfangstagen der N-ZONE die Artikel der Redakteure und hat in dieser Zeit extrem starke Nerven entwickelt.

Wie bist du eigentlich zur N-ZONE gekommen?
Nach meinem Germanistikstudium habe ich mich auf eine Stellenanzeige als Korrektorin in der Zeitung beworben. Das ist jetzt schon fast zehn Jahre her. Seit etwa zwei Jahren bin ich Textchefin, das heißt, meine Arbeit ist etwas anders gelagert, ich habe aber immer noch viel Spaß daran. Und die Kollegen von der N-ZONE sprechen sogar noch mit mir, obwohl ich den ganzen Tag nur an ihren Texten herumnörgle – das rechne ich ihnen hoch an. ;-)

Spielst du selbst Konsolen-Games?
Selten, was aber nicht an mangelndem Interesse liegt, sondern daran, dass mein neunjähriger Sohn mir meist schon nach wenigen Minuten den Controller wieder aus der Hand nimmt, weil er das Trauerspiel nicht länger anschauen kann.

Was machst du sonst so in deiner Freizeit?
Ich schaue mir gerne DVDs an. Und auch wenn es mir die Kollegen nicht glauben: Ich lese auch nach Feierabend sehr viel, zurzeit den neuesten Harry-Potter-Band.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

INFO-CENTER TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: METEOS

Alles Gute kommt von oben – in diesem Fall in Form von Meteoriten, die auf dem DS ein süchtig machendes Rätselfeuerwerk entfachen. Leicht zu beherrschen, aber schwer zu meistern, sorgt *Meteos* dank des komplexen Spielkonzepts für Denkfalten mit Kraterausmaßen. Alles über Nintendos Vorzeige-Meteoritenangriff für Puzzlefans findet ihr im

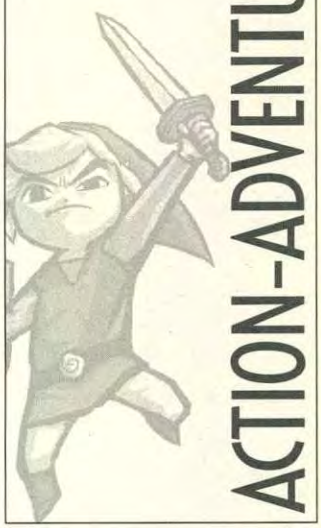
TEST AUF SEITE 62

Hersteller: Nintendo
Termin: 30. Sept. **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	81%	88%	90%

ACTION-ADVENTURE



CASTLEVANIA: ...

...Dawn of Sorrow. Die Gruselsaga findet auf dem DS ihre Fortsetzung. Fantastische Grafiken, ein stimmiger Soundtrack und jede Menge Abwechslung sorgen für ein spannendes Abenteuer. Lest den ausführlichen

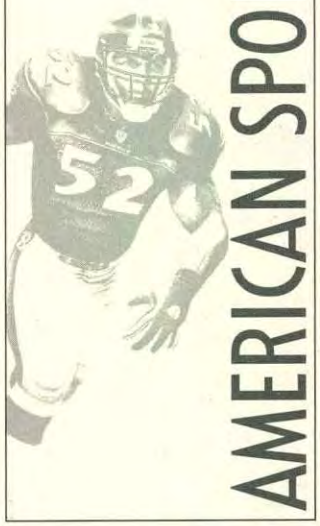
TEST AB SEITE 52

Hersteller: Konami
Termin: 29. Sept. **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	85%	– %	87%

AMERICAN SPORTS



NHL 06

Und wieder gibt es Bodychecks en masse! Die NHL-Serie geht in die nächste Runde und überzeugt mit bombastischer Präsentation und überarbeiteter Steuerung, die auch Neulinge schnell beherrschen.

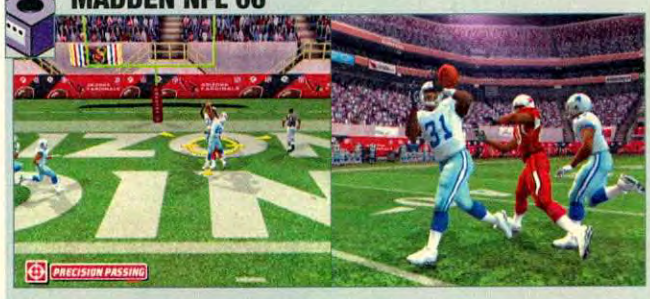
TEST AUF SEITE 50

Hersteller: EA
Termin: 22. Sept. **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	83%	88%	88%

MADDEN NFL 06



Und wieder treffen sich Football-Fans auf dem GameCube. Die aktuelle *Madden*-Fassung liefert einen neuen Karriere-Modus und als größte Neuerung die Quarterback-Vision-Control: Damit werden die Receiver auf dem Feld noch gezielter angespielt. Sonst hat sich wenig verändert. *Madden NFL 06* überzeugt mit gewohnt genialem Gameplay und exklusiver NFL-Lizenz nicht nur Fans. EA landet wieder einmal einen Touchdown und liefert ein kleines, aber feines Update seiner erstklassigen Football-Simulation.

TEST AUF SEITE 51

EINZELSPIELER

Hersteller: EA
Termin: 8. September **Preis:** Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	
85%	88%	89%	89%

MADDEN NFL 06

Auch unterwegs wird Football gespielt – diesmal sogar mit Touchscreen-Unterstützung auf dem Nintendo DS. Das Debüt der Football-Reihe macht eine Menge Freude, denn EA hat die Heimkonsolenfassung fast 1:1 umgesetzt. Das ist auf der einen Seite sehr lobenswert, enttäuscht aber auch, da der Touchscreen kaum genutzt wird und die schwache Technik den Spielspaß etwas stört. Davon abgesehen macht die Football-Simulation auch unterwegs einen guten Eindruck. Eine runde Sache, wenn auch kein Touchdown!

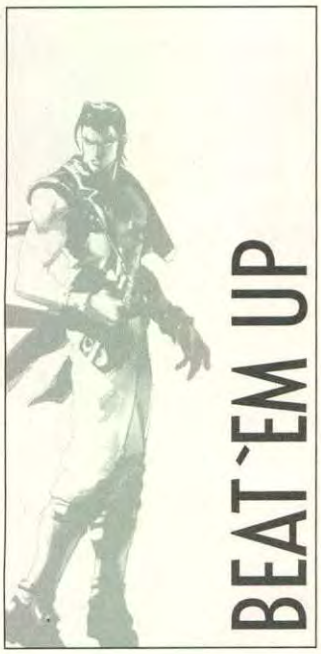
TEST AUF SEITE 63

MULTIPLAYER

Hersteller: EA
Termin: 8. September **Preis:** Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND		EINZEL
62%	61%	75%	73%

= GameCube = Game Boy Advance = Nintendo DS



BEAT`EM UP

JUMP SUPERSTARS

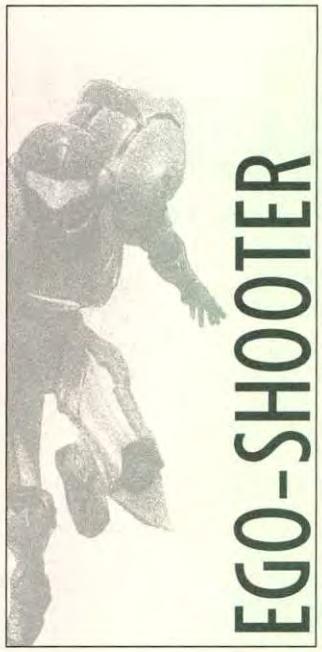
27 Superstars des japanischen Comicmagazins *Shonen Jump* verpassen sich gegenseitig eine Abreibung, die insbesondere im kabellosen Mehrspieler-Modus zur Höchstform aufläuft. Wer sich prügeln möchte, liest den

TEST AB SEITE 74

Hersteller: Nintendo
Termin: Nicht bekannt **Preis:** -

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
84%	79%	83%	80%



EGO-SHOOTER

GEIST

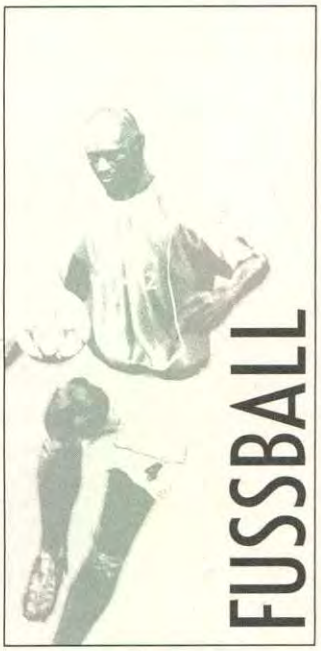
Geist beschert dem Spieler positive und negative Erfahrungen. Das erfrischend andere Geister-Gameplay ist überaus gelungen, aber auch sehr linear. Technisch hinkt der Titel anderen Vertretern teils stark hinterher.

TEST AB SEITE 68

Hersteller: Nintendo
Termin: Oktober **Preis:** -

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	71%	79%	78%



FUSSBALL

FIFA 06

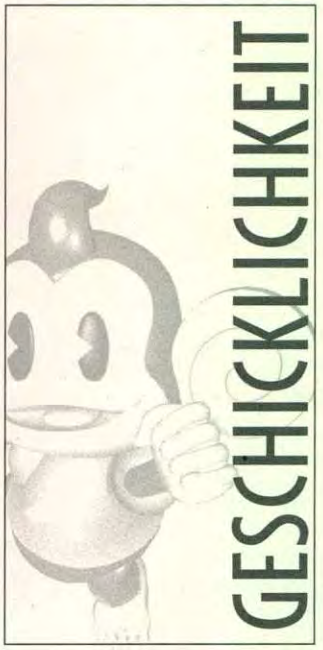
Die Evolution geht in die nächste Runde. EAs Vorzeige-Simulation bringt dieses Jahr eine verbesserte Steuerung, eine intelligentere KI und noch realistischere Ballphysik. Alle Fußball-Fans lesen den ausführlichen

TEST AB SEITE 44

Hersteller: EA
Termin: 29. Sept. **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	88%	89%	89%



GESCHICKLICHKEIT

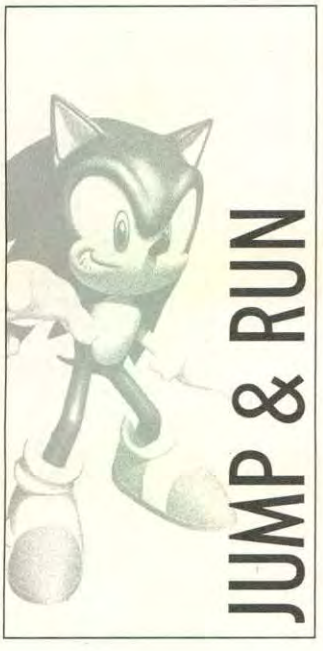
FRANKLIN

Die kleine, tapsige Schildkröte Franklin, bekannt aus dem Fernsehen veranstaltet auf dem GBA witzige Minispiele: Murmeln, Skateboard fahren, Schatzjagd – für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren eine Heidenfreude. Erwachsene sind schnell gelangweilt.

Hersteller: Flashpoint
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	63%	– %	68%



JUMP & RUN

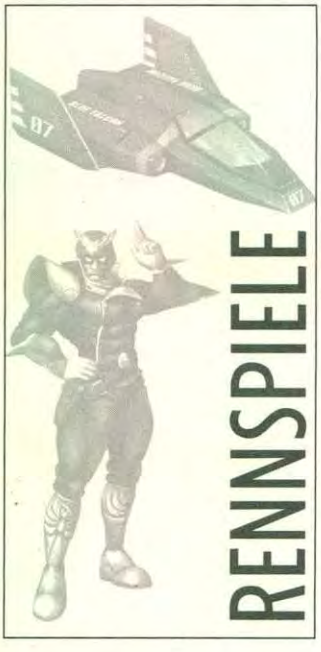
GARFIELD

Garfield hasst Montage, aber was er noch mehr verabscheut, sind kleine Ninja-Mäuse, die seinen geliebten Bären Pooky entführen. Also macht sich der gefräßige Kater auf die Suche. In über 12 Levels müsst ihr beispielsweise Mäuse fangen und gegen Insekten kämpfen. Die Einleitung der Levels ist dank comicartiger Präsentation einfach brillant und auch Garfield selbst sieht klasse aus. Leider bietet das Spiel nur einfachstes Gameplay und hat eine misslungene Steuerung – schade, denn aus der Lizenz hätte man mehr machen können.

Hersteller: Flashpoint
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	65%	–%	51%



RENNSPIELE

HERBY FULLY LOADED

KURZ-TEST

Kennt ihr noch Herby, den durchgeknallten VW-Käfer mit Eigenleben? Auf der Kinoleinwand gibt es ein fröhliches Wiedersehen und auf dem GBA ein Debüt. Ihr flitzt durch insgesamt 16 Levels, heizt eurer Konkurrenz mit verschiedenen Extras ein … und erleidet Totalschaden. Die Grafik schaut zwar recht nett aus, aber das simple und einschläfernde Gameplay macht den Spielspaß sehr schnell zunichte. Wer wirklich Spaß mit dem Käfer haben möchte, der spart sich das Geld und schaut sich lieber den Kinofilm an!

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	61%	–%	46%

ROLLENSPIEL

POKÉMON XD ...

... *Gale of Darkness.* Jetzt fallen dunkel beseelte Pokémon auf dem GameCube ein. Sie bringen zwar kaum frischen Wind in das RPG-Gameplay, aber dafür gibt es endlich neuen Nachschub für alle Pokémon-Fans.

TEST AB SEITE 72

Hersteller: Nintendo
Termin: 18. Nov. **Preis:** –

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	85%	88%	89%

SIMULATION

NINTENDOGS

Nintendo kreiert ein paar Köter, kombiniert das Ganze mit dem Tamagotchi-Spielprinzip und unterstützt den DS in Perfektion – fertig ist *Nintendogs.* Die witzige Simulation für zwischendurch macht euch zu Haustierbesitzern: Ihr müsst euren Hund pflegen, füttern und mit ihm Gassi gehen. Profis gehen gleich dazu über, ihrem Kläffer Tricks beizubringen und in Turnieren um wertvolle Preisgelder zu kämpfen. Dank drei verschiedener Versionen mit insgesamt 18 Hunden ist für viel Abwechslung gesorgt. Alles über den knuffigen Simulationsspaß im

TEST AB SEITE 56

EINZELSPIELER

Hersteller: Nintendo
Termin: 7. Oktober **Preis:** Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	76%	– %	85%

STRATEGIE

ADVANCE WARS: ...

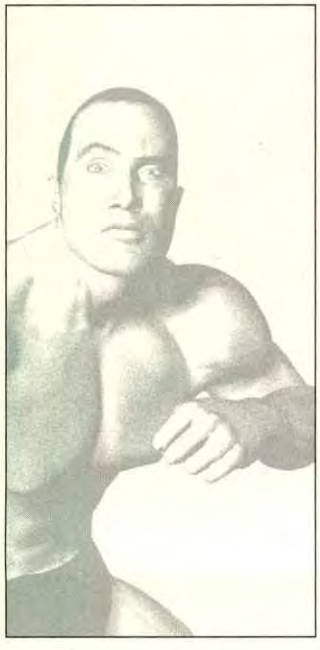
... *Dual Strike.* Die finstere Black-Hole-Armee schlägt zurück. In der Tradition der Vorgänger steuert ihr z.B. Panzerhaubitzen und Fußsoldaten. Neu ist der Echtzeit-Kampf, in dem ihr eure Einheiten direkt manövriert.

TEST AB SEITE 60

Hersteller: Nintendo
Termin: 30. Sept. **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
79%	80%	90%	89%



WWE: DAY OF RECKONING 2

Yuke's legt nach dem überzeugenden *Day of Reckoning* eine geglückte Fortsetzung nach, deren Höhepunkt nach wie vor der Story-Modus ist. Ihr bestreitet als populärer Kämpfer eine Vielzahl an Kapiteln und könnt in den Zwischensequenzen echte Wrestling-Atmosphäre genießen. Die altbewährte Spielmechanik wurde mit zwei Steuerungskniffen gehörig aufgewertet, außerdem besticht der Titel dank ausgeklügelter Animationen und einer exzellenten Stadionkulisse. Auch als Partyspiel ebenfalls ein Hit!

TEST AB SEITE 40

EINZELSPIELER

Hersteller: THQ
Termin: September **Preis:** Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	82%	87%	88%

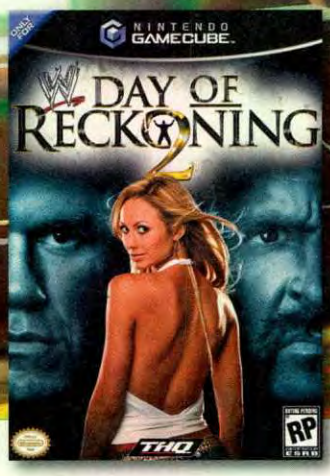
PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

Prämien-Highlights!

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön unter **drei genialen Prämien** wählen.

Need for Speed Most Wanted (GC)
Der Geruch von verbranntem Asphalt und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. Need for Speed Most Wanted fordert den Spieler heraus, sich den Titel als berüchtigtster und gerissenster Fahrer zu erkämpfen. Der Nervenkitzel von Polizei-Verfolgungsjagden wird die Herzen aller Fans höher schlagen lassen.
Erscheint: November 2005
Prämien-Nr.: 002768

FIFA 06 (GC)
FIFA Football hat sich für die neue Saison mächtig verstärkt: Intelligenteres Stellungsspiel, schlaueres Spielerverhalten, mehr Taktiken und ein komplexerer Karriere-Modus erwarten Sie. In der neuen 06er-Version setzt EA vor allem auf die Seele des Spiels: das Verhalten der Kicker auf dem Platz. FIFA 06 ist ein absoluter Saison-Höhepunkt für Fußballkenner.
Erscheint: 13.10.2005
Prämien-Nr.: 002769



WWE: Day of Reckoning 2 (GC)
Der Tag der Abrechnung geht in die zweite Runde! Es ist noch nicht lange her, als Sie im Vorgänger zu einem der Top-Stars wurden und sich den Titel des World Heavyweight Champions erkämpften. Doch etwas ist schief gelaufen und Sie haben Ihren Titel verloren! Nun ist es an der Zeit zurückzuschlagen und Ihre Ehre wiederzugewinnen! Erscheint: 15.09.2005
Prämien-Nr.: 002770

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de**

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 74,40/24 Ausgaben (= € 3,10/Ausg.); Ausland € 98,40/24 Ausgaben)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):
Prämienlieferungen ausschließlich innerhalb Deutschlands, Österreich, Schweiz möglich

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE!

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Prämienversand erfolgt per Post durch PLAYCOM.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

PN 24 17

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

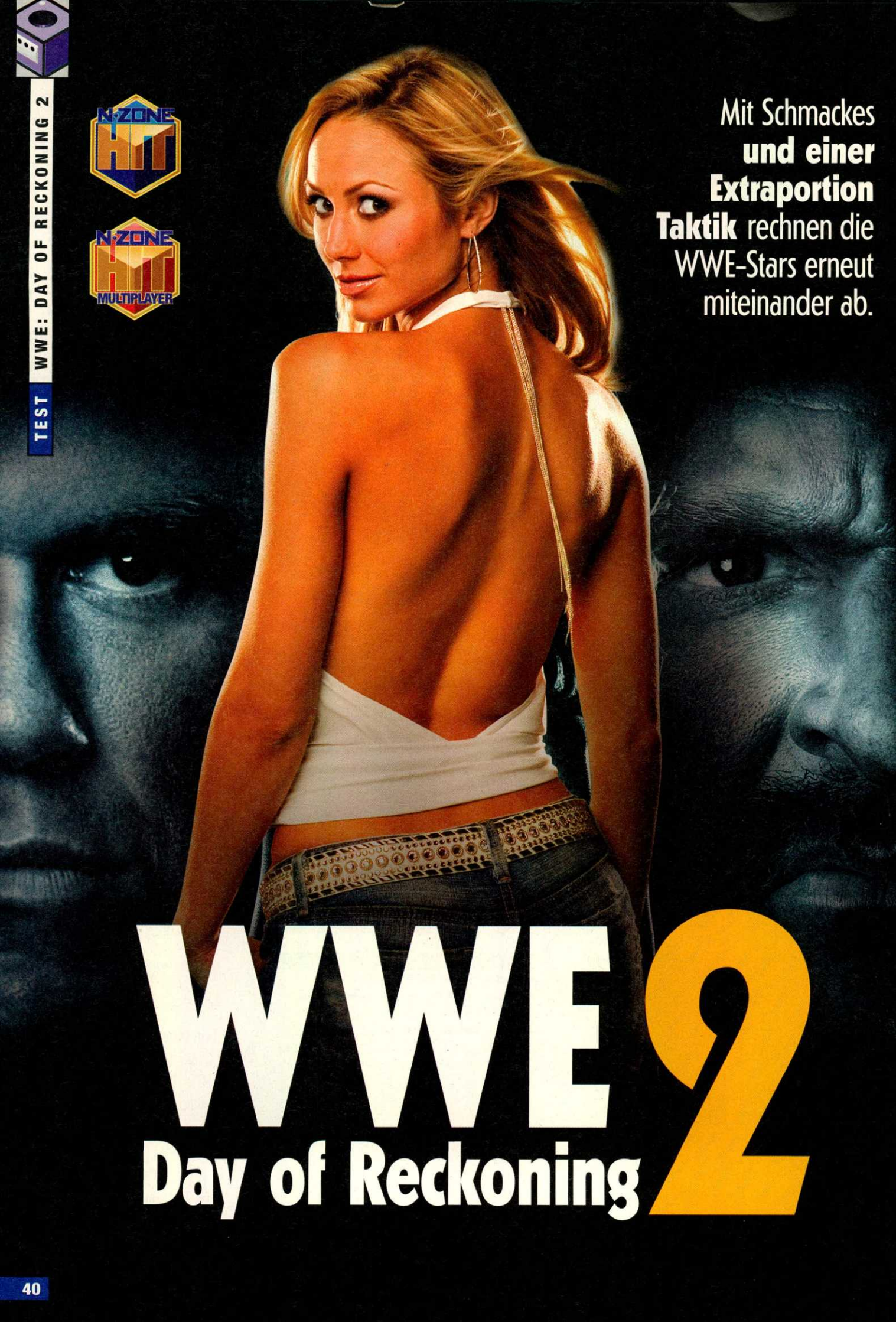
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE



Mit Schmackes **und einer Extraportion Taktik** rechnen die WWE-Stars erneut miteinander ab.

WWE 2
Day of Reckoning

Bastelbogen einmal anders: In *Day of Reckoning* 2 seid ihr der Herr des Rings und habt eine wichtige Aufgabe: Die adrette WWE-Diva Stacy Keibler benötigt dringend einen Mann an ihrer Seite. Also schnippelt ihr im Wrestler-Editor euer digitales Alter Ego nach eigenem Geschmack zurecht. Doch keine Panik: Auch wenn ihr Stacy einen Quasimodo an die Seite stellt, büxt sie euch nicht aus – ihr könnt eure Fantasie also nach Herzenslust ausleben!

GUT BESTÜCKTER BAUKASTEN

Der diesjährige Create-A-Superstar-Modus ist wieder einmal zum Bersten mit Einstellmöglichkeiten voll gepackt, trotz aller Komplexität aber kinderleicht zu bedienen (siehe Infokasten). Ob ihr mit einer zentnerschweren Presswurst ins Stadion einmarschiert oder die klassische Glatzbirne mit extravaganten Puffärmeln bevorzugt: Dutzende Parameter und ein umfangreicher Tattoo-Editor ermöglichen maßgeschneiderte Charaktermodelle, die dank erhöhter Polygonanzahl und hübscherer Lichteffekte noch besser zur Geltung kommen. Um die Wrestler vollständig nach eurer Pfeife tanzen zu lassen, dürft ihr sogar die Einzüge selbst gestalten und die passende Intro-Musik auswählen. Zur Trauer aller Fans, die *WWE: Day of Reckoning* bis zum Umfallen gezockt haben, können eure Schützlinge aus dem ersten Teil leider nicht im Nachfolger verwendet werden. Dafür lassen sich 16 Muskelberge auf eine Speicherkarte packen.

STIMMUNGSMACHE

Wieder einmal ist die Stimmung in der ausverkauften WWE-Arena nahezu am Überkochen: Als Zuschauer einer fiktiven RAW-Fernsehübertragung, in der Teile des Story-Modus eingebettet sind, werdet ihr Zeuge einer intrigengespickten Geschichte, die bei einem Match um den Weltschwergewichtstitel ihren Anfang nimmt. Das Turnier zwischen Chris Jericho und Triple H wird von einer Fehlentscheidung des Ringrichters überschattet. Eric Bischoff, General Manager von RAW, greift aus Gründen der Fairness hart durch und wer-

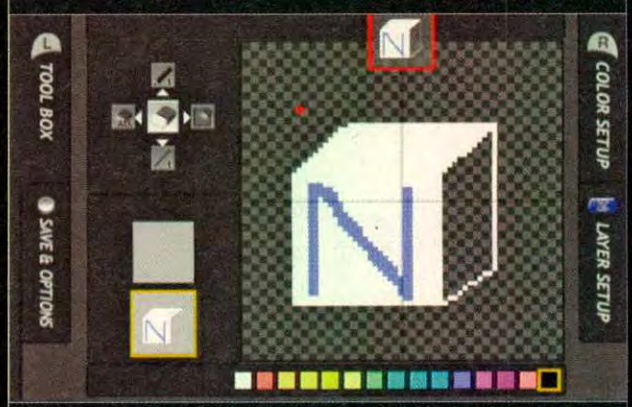
INFO **CREATE A SUPERSTAR**

Wir basteln uns einen Wrestler

Oder darf's doch lieber eine Lachnummer sein?

Im Create-A-Superstar-Modus lasst ihr eurer Kreativität freien Lauf: Ihr habt die Auswahl aus jeweils sechs männlichen und weiblichen Charaktermodellen für die grobe äußere Hülle eures Wrestlers, tippt die Spitznamen ein und macht einen Schnappschuss, den ihr später im Wrestler-Auswahlbildschirm betrachten dürft. Ebenfalls dürft ihr die Animationen der einzelnen Moves anpassen, sofern sie zuvor im WWE-Shop freigeschaltet wurden. Jetzt wird's anspruchsvoll, schließlich soll unser Rookie seinen Gegnern in puncto Coolness in nichts nachstehen. Ihr dürft die Abmessungen einzelner Gesichts- und Körperpartien anhand der Parameter Höhe, Breite und Tiefe variieren – von der Nasenspitze über den Mund und die Backe bis hin zum Kinn. Seid ihr mit dem Grundgerüst zufrieden, stehen Klamottenproben an. Neben 162 Kleidungsstücken existieren weitere Mode-Accessoires wie Schweißbänder, Ellbogenschützer, Handschuhe oder verschiedene Kopfbedeckungen. Komplettiert wird der bestens ausstaffierte Editor durch einen nicht minder komplexen Malkasten, in dem ihr eurem Wrestler mit gezeichneten Tattoos eine persönliche Note verleiht.

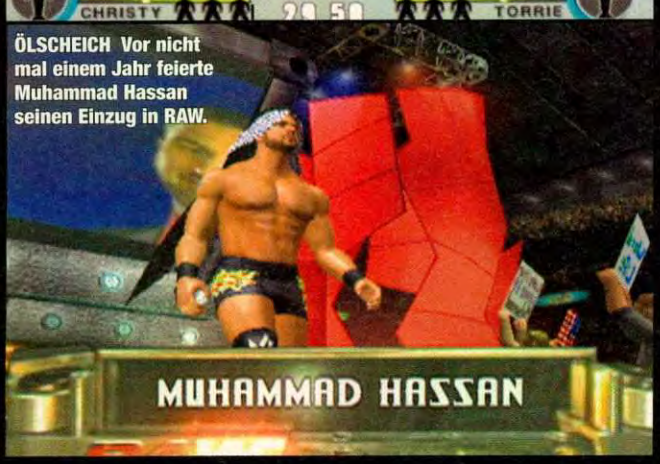
EIERKOPF Giraffenhals und Pflaumennase – darauf fährt Stacy ab!



SCHÖNFÄRBEREI Genauso simpel zu bedienen: der Tattoo-Editor.

HANSWURST Da ist wohl die Fantasie mit uns durchgegangen!

SCHLÜPFRIG Zieh dich aus, kleine Maus: Bra&Panties Match mit Torrie Wilson und Christy Hemme.



ÖLSCHEICH Vor nicht mal einem Jahr feierte Muhammad Hassan seinen Einzug in RAW.

INFO **DER GEBRAUCH DES C-STICKS**

Glücks-Griff

Mit Zufall zum Sieg: Yuke's hat neben dem neuen Ausdauersystem eine weitere Mechanik integriert.

Neben der strategischen Ausdaueranzeige gibt es eine weitere Neuerung: Beim Entkommen aus einem Aufgabegriff per C-Stick spielt Glück eine maßgebliche Rolle. Wir erklären euch die Funktionsweise anhand von drei Bildern.

1. ENTSCHEIDUNG TREFFEN: Hier wird unser Wrestler gerade von seinem Ringrivalen gepinnt. Gleichzeitig wird eine Anzeige auf dem Bildschirm sichtbar, wobei die vier Richtungen des C-Sticks einen Move symbolisieren. In dieser Situation sind eure Aktionsmöglichkeiten darauf begrenzt, mit dem Stick denjenigen Zug zu wählen, von dem ihr glaubt, dass ihn der Gegner ausführen wird. Euer Gegner entscheidet sich währenddessen ebenfalls.

2. WAHL BEENDET: Die beiden Kämpfer haben ihre Entscheidung getroffen und beide den Befehl „Submit" gewählt. Bravo, durch Zufall habt ihr die Aktion des Gegners vorhergesehen!

3. LÖSEGRIFF: Mit dem rechten Bein stoßen wir uns vom Klammergriff des Gegners frei. Bei einer falschen Antwort hätten wir für den Lösegriff eine Zeit lang die A-Taste bearbeiten müssen, die uns einen Teil der Energie gekostet hätte.

INTERVIEW Die Zwischensequenzen ziehen sich wie ein roter Faden durch die Story und erzeugen eine klasse Atmosphäre.

BACK SUPLEX Dieser Move raubt euch zwar viel Energie, macht beim Gegner aber umso mehr Eindruck.

... EINS! Der Ringrichter soll sich mit dem Abzählen gefälligst beeilen

tet den Kampf im Nachhinein als unentschieden. Das Publikum ist aufgebracht und so verlässt Bischoff das Stadion unter den schmähenden Buhrufen der Zuschauer. Mit dieser niederschmetternden Entscheidung hattet ihr nun wirklich nicht gerechnet, denn damit fällt euer sicher geglaubter Titelmarsch ins Wasser. Doch im Hintergrund laufen bereits die Vorbereitungen für eine Neuaustragung des Wrestling-Events. Im Handumdrehen wird der Auftakt einer dreiwöchigen Meisterschaft einberaumt, deren Sieger in einem WrestleMania-Finale gekürt werden soll. Nach eurem Abgang in die Umkleidekabine stellt sich Stacy auf die Zehenspitzen, um ihren groß gewachsenen Freund zu liebkosen, und drückt euch beide Däumchen für den Sieg der „World Heavyweight Championship". Diese Adrenalinsteigerung kommt vor dem Turnier gegen Randy Orton, das an diesem Abend stattfindet, gerade recht.

RUNDUM VERBESSERT

Anhand dieser Momentaufnahme wird deutlich, dass sich der Story-Modus von *WWE: Day of Reckoning 2* grundlegend von seinem Vorgänger unterscheidet. Während ihr zuvor einen Rookie zum gefeierten Champion aufpäppeln durftet, spielt ihr diesmal von vornherein in der Rolle eines Wrestlers ersten Ranges. In der Tradition des Erstlings rückt ihr erst dann eine Etappe vor, wenn ihr das vorherige Kapitel erfolgreich abgeschlossen habt. Die Entwickler haben trotz aller Linearität versucht, den Spieler hin und wieder durch gewisse Entscheidungsfreiheiten stärker in die Handlung einzubinden. Dies äußert sich unter anderem darin, dass ihr ab und zu zwischen verschiedenen Pfaden wählen dürft. Vor dem Tag-Team-Match gegen Ric Flair und Triple H bieten euch beispielsweise Randy Orton und Chris Jericho ihre Dienste als Assistent im Ring an. Per Multiple-Choice-Antwort vergebt ihr in dieser Szene den Auftrag an einen der beiden. Auch die Erzählweise hat enorm an Spannung gewonnen und wird in textlastigen (leider englischen untertitelten) Passagen weitergesponnen. Aufgrund der knappen Speicherkapazität des GameCube-Datenträgers haben die Entwickler von Yuke's abermals auf eine Sprachausgabe verzichtet, was dem Spiel leider einen Funken seiner exzellenten Atmosphäre entzieht. Doch spannend bleibt es trotzdem. So wird plötzlich der legendäre Wrestling-Gürtel gestohlen und es entbrennt ein verbales Gefecht über den Urheber dieser Sabotage. Bal

schon zittert auch der sonst so wortgewandte Eric Bischoff um seinen Job und hofft, die Sache vor WWE-Boss Vince McMahon geheim halten zu können.

BRACHIALGEWALT

Auch der Exhibition-Modus wurde mit frischen Modi aufgewertet und präsentiert sich genauso partytauglich wie im Erstling. Im neuen „Last Man Standing"-Match ist pures Durchhaltevermögen gefragt: Ihr müsst eurem Rivalen derart eins auf die Mütze geben, dass dieser während des zehnsekündigen Auszählens nicht mehr aufsteht. Aus einer weiteren frischen Spielvariante, dem Table Match, geht ihr als Sieger hervor, wenn ihr den Schädel eures Gegners durch eine Tischplatte donnert. Hinsichtlich des Gameplays müssen sich Kenner von *Day of Reckoning* nicht besonders umstellen, sondern sich lediglich an eine neue Stamina-Anzeige in der linken unteren Bildschirmecke gewöhnen: Hat euer Wrestler zu viele Schläge einstecken müssen oder häufigen Gebrauch von kräftezehrenden Attacken gemacht, sinkt seine Ausdauer. Ist die Energieleiste im roten Bereich, seid ihr in mehrfacher Hinsicht unterlegen: Zum einen könnt ihr in diesem Zustand keine Aktion mehr ausführen, was euch als Opfer gegnerischer Attacken geradezu prädestiniert. Zum anderen gelingt es dem Kontrahenten jetzt leichter, euch niederzustrecken. Fortgeschrittene Spieler nutzen diese Anzeige darüber hinaus, um zu erfahren, wann ein Pin am ehesten zur Kapitulation führt. Technisch haben die Experten von Yuke's hervorragende Arbeit geleistet und insbesondere die etwas statischen Einläufe des Vorgängers überarbeitet. Auch die Papp-Zuschauerkulisse aus dem Erstling wurde entsorgt und sämtliche Arenen mit polygonalen WWE-Fans besetzt. Die im Vorgänger noch recht häufig auftretenden Clipping-Fehler wurden ebenfalls auf ein erträgliches Minimum reduziert und auch die Nahaufnahmen hat man verbessert. Optisch wie spielerisch ein großer Wurf!

CHRISTOPH KRAUS

DETAIL-CHECK WWE: DAY OF RECKONING 2

Wer erringt den Gürtel?

Ladys and Gentlemen, heute steht das Match um den WWE-GameCube-Gürtel bevor. Welcher Titel schlägt sich besser und sieht hübscher aus? Wir greifen euch bei der Entscheidung unter die Arme.

WWE: DAY OF RECKONING 2

UMFANG ★★★★★

Wrestler: 38 Wrestler sind anwählbar.

Arenen: Verfügbar sind 18 Arenen, die zum größten Teil erst freigeschaltet werden müssen.

Spielmodi: Identisch mit dem Vorgänger. Die Turniervarianten wurden um Tornado Match, Table Match und „Last Man Standing"-Match ergänzt. Gekämpft wird weiterhin als Tag Team, Triple Threat, Fatal 4 Way, Handicap und Royal Rumble.

Story-Modus: Ihr spielt einen qualifizierten Wrestler, der seinen Titel verloren hat. Die Story wird in Echtzeitvideos erzählt. Manchmal dürft ihr zwischen verschiedenen Kämpfen wählen.

GAMEPLAY ★★★★½

Taktische Besonderheiten: Stamina: Hat euer Wrestler durch zu viele gegnerische Angriffe keine Ausdauer mehr, ist er bewegungsunfähig. Gegner können euch dann leicht pinnen.

Steuerung: Drei Tutorial-Kapitel dienen als Einführung in die intuitive Steuerung, ein Test prüft eure Kenntnisse. Stamina und zufällige Lösegriffe per C-Stick wurden gut integriert.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Bombastische Einzüge und Charaktermodelle sowie eine polygonale Zuschauerkulisse machen *Day of Reckoning 2* zur Genre-Referenz.

Sound: Gleichwertig. Auf eine Sprachausgabe wurde zugunsten detaillierter Modelle verzichtet.

MOTIVATIONSKURVE

1 Dank unverändertem Steuerschema ist keine Einübung erforderlich.

2 Ihr stürzt euch sofort in die Story und seid von der Erzählweise gebannt.

3 Manchmal dürft ihr Kämpfe auswählen – das entzerrt den Frustfaktor.

4 Auch auf lange Sicht ist *Day of Reckoning 2* eine Partygranate!

GESAMTWERTUNG ★★★★★

WWE: DAY OF RECKONING

UMFANG ★★★★½

Wrestler: Es gibt 36 Wrestler.

Arenen: Ihr kloppt euch in 12 Schauplätzen, die ebenfalls erst erspielt werden.

Spielmodi: Exhibition, Story, Create a Superstar, Tutorial und Shop. Als Turniervarianten stehen Normal Match, Hardcore Match, Ladder Match, TLC Match, Cage Match, Hell in a Cell, Bra&Panties Match und Ironman Match zur Auswahl.

Story-Modus: Ihr beginnt als namenloser WWE-Nobody und arbeitet euch allmählich zum Superstar empor. Der lineare Spielablauf kann der guten Atmosphäre nur bedingt etwas anhaben.

GAMEPLAY ★★★★

Taktische Besonderheiten: Momentum Shift: Nach vielen erfolgreichen Attacken saugt ihr dem Gegner durch gleichzeitiges Drücken der A- und B-Taste seine komplette Energie ab.

Steuerung: Ein Tutorial macht euch mit der komplexen Steuerung vertraut, die aber mangels Stamina-Anzeige weniger Taktik bereithält als beim Nachfolger. Auch für Anfänger leicht zu bedienen.

TECHNIK ★★★★

Grafik: In allen Belangen dem Nachfolger unterlegen. Trotz Clipping-Fehlern und zweidimensionalem Papp-Publikum aber schon recht ordentlich.

Sound: Lizenzierter Soundtrack, authentische Stadionkulisse, leider keine Sprachausgabe.

MOTIVATIONSKURVE

1 Im Tutorial eignet ihr euch die Griffe an. Die Moves werden gut erklärt.

2 Nach ein paar Runden seid ihr im Story-Modus voll motiviert.

3 Aufgrund des linearen Verlaufs hängt ihr zuweilen fest – das frustet.

4 Als Partyspiel wird *DoR* noch häufig ins Laufwerk geworfen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Das Augenmerk von *Day of Reckoning 2* liegt eindeutig auf dem erweiterten Story-Modus und der verbessertenTechnik. Dass sich spielerisch nicht allzu viel getan hat, darf nicht negativ angekreidet werden, schließlich bot schon der Vorgänger astreine WWE-Atmosphäre.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
poussiert mit Stacy.

WWE: Day of Reckoning 2 ist genau die Fortsetzung, die ich mir erwünscht hatte: Der Story-Modus wurde sinnvoll verbessert, dem Gameplay eine zusätzliche taktische Note hinzugefügt und auch technisch zieht Yuke's alle Register, um eine fantastische Wrestling-Atmosphäre aus dem Würfel zu kitzeln.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
überlässt nichts dem Zufall.

In Sachen Präsentation haben die Jungs von Yuke's im direkten Vergleich zum Vorgänger nochmals ordentlich zugelegt. Auch der neu konzipierte Story-Modus hat mir sehr gut gefallen. Negativ ist mir lediglich der zu hohe Zufallsfaktor bei den Fluchtversuchen aus Aufgabegriffen aufgefallen.

TEST

DAY OF RECKONING 2

Genre:	Wrestling
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Speichern:	34 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **September**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ Story-Modus weniger linear
⊕ Grafisch rundum verbessert
⊕ Höhere Spielsubstanz dank Stamina
⊖ Erneut stumme Protagonisten

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Bis auf die C-Stick-Lösegriffe hat sich an der sehr guten Steuerung kaum etwas geändert.

STEUERUNG 87%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	82%	87%	**88%**

Der Nachfolger löst den Vorgänger ab: Day of Reckoning 2 wird die neue Genre-Referenz!

FIFA 06

Rundum erneuert – Electronic Arts baut seine Spitzenposition im Fußball-Genre aus!

Während auf den zwei anderen Konsolen (PlayStation 2 und Xbox) jährlich aufs Neue der Zweikampf zwischen Electronic Arts' *FIFA*- und Konamis *Pro Evolution Soccer*-Reihe aufflammt, können sich GameCube-Besitzer zurücklehnen und die Sache locker angehen: Da auf Nintendos Heimkonsole (leider) nur die *FIFA*-Serie erscheint, stellt sich gar nicht die Frage, welches Fußballspiel dieses Jahr gekauft wird. Es muss *FIFA* sein. Die einzig relevante Frage lautet stets: Hat sich bei der diesjährigen Version wirklich viel getan und ist es besser als der Vorgänger? Bei der 2006er-Version von *FIFA*, neuerdings nur noch schlicht *FIFA 06* genannt, kann diese Frage mit einem klaren „Ja!" beantwortet werden. Witzig an der Sache ist jedoch die Tatsache, dass *FIFA 06* gerade deswegen besser ist als der Vorgänger, weil sich die kanadischen Programmierer von Electronic Arts mehr an *Pro Evolution Soccer 4* orientiert haben – welches ja gar nicht auf dem GameCube erscheint.

ALTERNATIVE PES-STEUERUNG

Die erste Neuerung von *FIFA 06* bemerkt man gleich zu Beginn des Spiels, noch vor der ersten Partie: Neben der bekannten *FIFA*-Controllerbelegung kann dieses Jahr auch neue, komfortablere Alternativsteuerung ausgewählt werden (Ähnlichkeiten zu Konamis *Pro Evolution Soccer*-Steuerung sind natürlich rein zufällig ...), die sogar die Möglichkeit einer digitalen Variante bietet. Eine neue Controllerbelegung alleine bringt allerdings noch keinen Vorteil, wenn nicht auch die eigentliche Steuerung im Spiel verbessert wird. In diesem Punkt haben die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht. Die Kicker agieren jetzt wesentlich realistischer als noch im Vorgänger. Angefangen von einer deutlich überarbeiteten Ballbehandlung bis hin zu einem stark verbesserten Passsystem spielt sich *FIFA 06* einfach runder als der Vorgänger. Dank der neuen Pace-Control (wird bequem durch das Gedrückthalten der Z-Taste aktiviert) können die Spieler die

GENIAL Die Animationen wurden überarbeitet. Wie Ronaldo hier über Jens Lehmann springt, sieht spitze aus.

HERRLICH Die Stadiongrafik ist einfach überragend. Vor allem die Lichteffekte überzeugen.

GEFÄHRLICH Der Kölner Stürmer kann sich im Kopfballduell mit dem Verteidiger durchsetzen.

STARKER REFLEX Der Torwart kann den harten Schuss gerade noch am Tor vorbeilenken.

ZU SPÄT Roberto Carlos kommt Per Mertesacker einen Schritt zuvor und spitzelt den Ball ins Tor.

HÜBSCH Die Spielfiguren sehen wirklichkeitsgetreu aus. Lediglich die Trikots wirken etwas unscharf.

KNAPPES DING Da hilft alles Reklamieren nichts: Der Stürmer steht klar und deutlich im Abseits.

NEU Das Freistoßsystem wurde überarbeitet. Es gibt jetzt keine Cursor zum Zielen mehr.

SPANNUNG Die Akteure erwarten den Eckball. Die Dortmunder Hintermannschaft ist in Alarmbereitschaft.

INFO MANAGER-MODUS

Hinter den Kulissen

Im Manager-Modus kann der Spieler seine Fußballschuhe sprichwörtlich an den Nagel hängen und sich als Alleinherrscher des jeweiligen Vereins probieren.

Da Electronic Arts ab diesem Jahr keinen eigenständigen Fußballmanager für Konsolen mehr anbietet, ließen es sich die Programmierer nicht nehmen, den bisherigen Manager-Modus von *FIFA* gehörig aufzustocken. Viele neue Einstellungsmöglichkeiten und noch mehr Managertätigkeiten sorgen während der 15-jährigen Managerkarriere für genügend Abwechslung. Allerdings darf der Spieler zu Beginn seiner Karriere nicht sofort beim Verein seiner Wahl anheuern. Um den Modus realistischer zu gestalten, muss man als Greenhorn bei einem kleineren Verein anfangen und bekommt nur mit entsprechenden Erfolgen die Chance, auch bei renommierteren Klubs (FC Bayern München, Real Madrid, Manchester United, etc.) zu arbeiten.

INFORMATIV Die visuelle Simulation ist eine Art Text-Modus.

TRAINER Ohne die richtige Aufstellung und Taktik klappt nichts.

Bälle jetzt noch enger bei sich führen und selbige in 1-gegen-1-Situationen besser verteidigen. Dadurch gewinnen Dribblings im Spiel wieder mehr an Bedeutung und eröffnen dem Spieler mehr Alternativen im Angriff. Einzig die teils geskriptet wirkenden Zweikämpfe (vor allem, wenn der Verteidiger dem Stürmer hinten in die Hacken läuft) stören noch und gehören überarbeitet.

BESSERE KI – MEHR ABWECHSLUNG

Passend zur neuen Steuerung wurde auch die künstliche Intelligenz ordentlich aufgebohrt. Die eigenen Mitspieler verhalten sich nun wesentlich aktiver als noch bei *FIFA Football 2005* und bieten sich dementsprechend oft als freie Anspielstation an. Auch der immer gleich wirkende Spielaufbau der Computergegner gehört der Vergangenheit an: Endlich verhalten sich nicht mehr alle zweitklassigen Abwehrspieler wie Ballkünstler von der Copacabana und versuchen dem Gegner ein elegantes Kurzpassspiel aufzudrücken. Einzig die KI der Torhüter enttäuscht etwas: Gerade beim Herauslaufen of

fenbaren die Schlussmänner des Öfteren Fliegenfängerqualitäten. Des Weiteren wurde die Ballphysik verbessert. Ob bei Pässen, Ballannahmen oder Pfostenkrachern, die Ballphysik ist jetzt deutlich naturgetreuer als noch beim Vorgänger. Dadurch sehen sämtliche Aktionen während des Spiels (und wenn es nur ein einfaches Laufen mit dem Ball ist) realistischer aus. Trotz all der spielerischen Verbesserungen hat man bei Electronic Arts nicht vergessen, an den *FIFA*-typischen Besonderheiten festzuhalten und die Käufer mit einem gewaltigen Umfang zu verwöhnen. Nicht weniger als 21 echte Ligen und mehr als 10.000 lizenzierte Fußballakteure haben es ins aktuelle Spiel geschafft. Neben zahlreichen Standard-Spielmodi (Einzelspiel, Meisterschaft, Turnier etc.) gibt es wieder einen umfangreichen Manager-Modus (siehe Extra-Kasten).

HÜBSCH, HÜBSCHER, FIFA

Auf technischer Seite gibt es wieder – wie schon bei den Vorgängern – viel Lob und wenig Tadel. Die Spielermodelle wurden nochmals überarbeitet und glänzen mit realistisch ausmodellierten Gesichtern. Neben den grafischen Verbesserungen gibt es aber auch zwei Negativmerkmale zu nennen: *FIFA 06* hat bei bestimmten Kameraperspektiven leider öfters mit leichten Ruckelanfällen zu kämpfen (meist bei weiten Befreiungsschlägen) und die Texturen der Trikots könnten in den Nahaufnahmen durchaus etwas schärfer sein. An dem (abschaltbaren) Kommentatorenteam werden sich unterdessen wieder die Geister scheiden: Für die einen sorgen die kurzen Kommentare der beiden bekannten Sportreporter für zusätzlich Atmosphäre, für die anderen sind die sich ständig wiederholenden Sprüche dagegen nur noch nervig. Unstrittig gut sind dagegen die zahlreichen, auf das jeweilige Heimteam angepassten Fangesänge. Wenn mehr als 80.000 Fans im Westfalenstadion ihren BVB anfeuern, entsteht richtige Gänsehautatmosphäre.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK FIFA 06

FIFA at its best

Dank vieler Verbesserungen spielt sich *FIFA 06* realistisch wie kein anderes *FIFA* zuvor. Da kann auch die an sich sehr gute 2005er-Version nicht einmal ansatzweise mithalten.

FIFA 06

TECHNIK ★★★★½

Nicht nur bei den Animationen hat sich etwas getan. Die Spielfiguren sehen noch realistischer aus, vor allem die Gesichter. Einzig die ab und an auftretenden Ruckler stören.

Grafik: *FIFA 06* sieht fantastisch aus und ist ohne Frage das hübscheste Sportspiel auf dem GameCube. Einfach absolute Weltklasse.

Sound: Die Fangesänge sind einmalig, die Kommentatoren dagegen Geschmackssache.

16:9-Modus: Ja

60-Hz-Modus: Ja

UMFANG ★★★★★

21 echte Fußballligen, mehr als 10.000 lizenzierte Spieler. Dazu ein erweiterter Manager-Modus. *FIFA 06* ist die klare Referenz im Genre und bietet jede Menge Spielspaß – für etliche Stunden.

Spielmodi: Mehr geht eigentlich nicht. Einzelspiel, Turnier-Modi, Manager-Modus etc. Für Langzeitmotivation ist ausreichend gesorgt. Leider wieder keine Online-Unterstützung.

GAMEPLAY ★★★★★

Bessere Steuerung, bessere KI, bessere Ballphysik: *FIFA 06* legt in allen wichtigen Bereichen nach. Dadurch spielt sich der Titel noch deutlich realistischer als der Vorgänger. Mehr Angriffsoptionen sorgen für mehr Abwechslung.

Steuerung: Dank starker Orientierung an *Pro Evolution Soccer* besser denn je.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die modifizierte Steuerung muss erst erlernt werden. Kurze Anpassungsphase.

2 Steuerung wurde verstanden und erste Erfolge stellen sich ein.

3 Der Manager-Modus motiviert zusätzlich und sorgt für Abwechslung.

4 Spiele gegen die CPU werden eintönig. Menschliche Gegner müssen her.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

FIFA FOOTBALL 2005

TECHNIK ★★★★½

Technisch ist wie gewohnt alles auf hohem Niveau. Dennoch könnte grafisch noch ein klein wenig zugelegt werden, es gibt kaum Unterschiede zu *FIFA Football 2004*.

Grafik: Alte Hasen fühlen sich sofort zu Hause. Bei der Grafik sucht man die Unterschiede zum Vorgänger allerdings mit der Lupe.

Sound: Beste Pro-Logic-II-Untermalung ist auch hier Trumpf für Authentizität. Tolle Atmosphäre!

16:9-Modus: Ja

60-Hz-Modus: Ja

UMFANG ★★★★★

FIFA 2005 ist mit Sicherheit eines der umfangreichsten *FIFA* aller Zeiten. Mit vielen Spielmodi und umfangreicher Lizenz stehen Fans unzählige Stunden Fußballspaß ins Haus.

Spielmodi: Mit dezenten Änderungen am Management-Teil betritt das aktuelle *FIFA* die Pfade vom letzten Jahr. In Verbindung mit den anderen Modi insgesamt eine runde Sache.

GAMEPLAY ★★★★½

Auch hier wird der im letzten Jahr eingeschlagene Kurs konsequent fortgesetzt. Die Entwicklung vom arcadelastigen Gameplay in Richtung Simulation wird weiterhin forciert. Die Spielbarkeit zeigt sich insgesamt verbessert.

Steuerung: Das neue „First Touch"-Feature wirkt sich äußerst positiv aus.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die First-Touch-Steuerung erfordert Übung. Ansonsten schneller Einstieg.

2 Kombinationsspiel funktioniert bereits. Die ersten hübschen Tore fallen.

3 Die vielen Spielmodi (z. B. Manager-Modus) sorgen für Abwechslung.

4 Der Karriere-Modus verliert schnell an Motivation. Zu wenig Umfang.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Obwohl *FIFA 06* der klare Alleinherrscher im Fussball-Genre auf dem GameCube ist, haben sich die Entwickler von EA nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht: *FIFA 06* ist seinem Vorgänger in allen Belangen klar überlegen. Fußballfans müssen zugreifen!

TEST

FIFA 06

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	170 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3. 16:9, 60 Hz
Audio:	Dolby Surround

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **29. September**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Verbesserte Steuerung
- ⊕ Sehr gute Ballphysik
- ⊕ Gigantischer Umfang
- ⊖ Ab und an Ruckler

CONTROLLER-CHECK | **STANDARD**

Die Steuerung ist logisch belegt und schnell erlernbar. Dank Z-Taste funktioniert auch die Pace-Control.

STEUERUNG **87%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	88%	89%	**89%**

Stark verbessert sichert sich Electronic Arts' FIFA 06 die Spitzenposition im Fußballgenre.

MEIN FAZIT | **SEHR GUT**

Fabian Sluga packt die Grätsche aus.

Electronic Arts versucht alles, um die *FIFA*-Serie weiter zu verbessern. Man orientierte sich an der spielerisch überlegenen (und leider nicht für den GameCube erhältlichen) Pro Evolution Soccer-Serie von Konami und passte FIFA kontinuierlich an. Herausgekommen ist das schlichtweg beste FIFA aller Zeiten!

MEIN FAZIT | **SEHR GUT**

Udo Crnjak ist der König des Sechzehners.

FIFA wird von Jahr zu Jahr besser. Zwar reicht auch die diesjährige Version noch nicht ganz an die *Pro Evolution Soccer*-Serie heran, auf Grund der GameCube-Abstinenz der Konami-Kicker stellt *FIFA 06* die beste Wahl für Nintendo-Spieler dar. Der große Umfang und die tolle Spielbarkeit überzeugen.

Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown

Der Anti-Terror-Veteran Ding Chavez und seine Sondereinsatztruppe **haben wieder viel zu tun.**

In der Vergangenheit stand Tom Clancy bereits des Öfteren mit seinem Namen Pate für harte und taktische Ego-Shooter: so auch bei Ubisofts neuestem *Rainbow Six*-Spross.

Im Laufe der insgesamt 16 Missionen von *Lockdown* besucht der Spieler in der Rolle des alten Anti-Terror-Haudegens Ding Chavez viele unterschiedliche Orte, etwa eine holländische Polizeistation, einen heruntergekommenen Straßenzug oder ein pompös eingerichtetes Parlamentsgebäude. Bei jeder dieser Stationen auf Ubisofts neuer Sightseeingtour habt ihr die gleiche Mission: Terroristen ausschalten. Nebenher müssen viele unterschiedliche Aufgaben, etwa bestimmte Bereiche sichern, Geiseln retten, Bomben entschärfen, als Scharfschütze den Kollegen Rückendeckung geben oder ein mehrere Überwachungskameras umfassendes Sicherheitssystem überwinden, erledigt werden, die an jeweils logischen Stellen in die Mission eingebunden wurden und nur ganz selten aufgesetzt wirken.

TAKTIK MIT MAKELN

Das Hauptaugenmerk liegt bei *Lockdown* jedoch – wie bereits erwähnt – darauf, den bösen Jungs auf die Finger zu klopfen. Der Spieler wird während der Einsätze von drei Kameraden unterstützt, die jederzeit Befehle ohne Murren und Mosern entgegennehmen. Diese variieren je nach Situation und wurden sogar durch mehrere Auswahlmöglichkeiten erweitert. So kann ein Raum zwar durchaus durch die geballte Waffen-Power des Trios gesäubert werden, behutsamere Naturen lassen die Gegner jedoch erst durch eine Blendgranate handlungsunfähig machen, bevor sie mit einem kontrollierten Vorstoß für Ruhe sorgen. In der Theorie verspricht dieses Befehlssystem viel Raum zum Taktieren. Leider steht der erfolgreichen Umsetzung in die Praxis oftmals die mangelhafte künstliche Intelligenz im Weg. Die Team-Mitglieder haben beispielsweise des Öfteren Probleme, ihren Platz an einer Türe zu finden, um den Sturm eines Zimmers vorzubereiten, oder sie brauchen mehrere Minuten, um eine Leiter hinabzusteigen. Besonders ärgerlich werden solche Aussetzer, wenn sie dem Spieler ein Bildschirmleben kosten. Es kommt störend oft vor, dass die eigenen Teamkameraden einer Unterzahl von Terroristen unterlegen sind und es einfach nicht schaffen, den Feind auszuschalten. Schnell erkennt man diese blamable Schwäche und beginnt in Rambo-Manier zu agieren. Leider ist die Treffsicherheit der Gegenseite oft übermenschlich hoch und so entstehen frustrierende Situationen – und das, obwohl die KI der Terroristen sehr oft alles andere als gut ist: Da wird beispielsweise eine Wand mit Blei tapeziert, unsere Anwesenheit wird ignoriert oder die Gegner nehmen unter Beschuss die Haltung einer Salzsäule ein.

ZU ZWEIT NUR BEDINGT BESSER

Im kooperativen Zweispieler-Modus sollte der Taktikanteil durch die direkte Absprache und die Intelligenz eines Menschen eigentlich höher sein. Leider trifft dies nur bedingt zu: Durch die gute Abstimmung der partnerschaftlichen Aktionen haben in den meisten Situationen die Feinde keine Chance und *Lockdown*

ABWECHSLUNG Die vielen Einsatzorte unterscheiden sich optisch sehr stark voneinander.

AUFGERÄUMT Das Befehlsmenü ist übersichtlich und mit einem Blick durchschaut.

PASSEND Nachdem wir die Gegner überwältigt haben, sind sie auf der Krankenstation gleich gut aufgehoben.

ÜBERFORDERT Unsere beiden Kameraden haben es nicht geschafft, diesen einzelnen Feind zu überwältigen.

ZWISCHENSPIEL Ab und an muss man als Scharfschütze seinen Kollegen Rückendeckung geben.

verkommt zu einem Fließband-Shooter, der zudem auch noch häufiger ruckelt als im Alleingang. Möchte man dieses Defizit durch einen höheren Schwierigkeitsgrad ausgleichen, erlebt man mehr Frustration als Forderung: Die Gegner schießen übermenschlich genau und verfügen scheinbar über extrem durchschlagskräftige Waffen, denn oft genügt schon ein Treffer und das eigene Bildschirmleben ist beendet. Und wenn man dann auch noch beim Levelanfang starten und erst wieder mühsam bis zur Stelle des Ablebens laufen muss, nervt das doppelt.

TECHNISCH OKAY

Die Umgebungen hinterlassen, trotz der optischen Abwechslung, durch ihre Baukasten-Simplizität und durch teilweise schlechte Texturen nur einen durchschnittlichen Eindruck. Wenigstens huscht das Geschehen größtenteils mit einer konstanten Bildwiederholungsrate am Spielerauge vorbei und kommt nur gelegentlich ins Stocken. Während der Gefechte ertönen realistische Waffengeräusche und auch die Sprachausgabe der Teammitglieder ist, bis auf einige Aussetzer, größtenteils gelungen. Im späteren Verlauf werdet ihr euch beispielsweise bei Gesprächen, in denen es darum geht, wer denn nun schuld daran ist, dass es so viele Terroristen gibt, ein Schmunzeln nicht verkneifen können.

UDO CRNJAK

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	16 Missionen
Ladezeit:	20 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★☆☆
GESAMT	★☆☆

XBOX	
Umfang:	14 Missionen
Ladezeit:	11 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

FAZIT

Die GameCube-Version wurde vom Umfang her extrem beschnitten – trotz der beiden zusätzlichen Missionen. Die Infrarotsicht, der Herzschlag-Sensor und nicht gerade wenige Teile der Levels sind dem Rotstift zum Opfer gefallen. Im Bereich der KI überflügelt zudem die Xbox-Version die Würfel-Antiterroreinheit um Längen.

DETAIL-CHECK RAINBOW SIX LOCKDOWN

Duell der Clancy-Krimis

Wir vergleichen für euch die beiden aktuellsten Taktik-Shooter aus der Clancy-Schmiede.

RAINBOW SIX LOCKDOWN

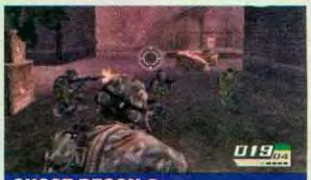
GAMEPLAY ★★★☆☆

Anzahl Levels: 14 Missionen
Leveldesign: Sehr linear. Die Feinde haben feste Positionen und Aktionen, die man schnell auswendig kennt.
Schwierigkeitsgrad: Wechselhaft. Viele frustrierende Stellen.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Abwechslungsreiche, aber detailarm gestaltete Umgebungen. Ruckeleinlagen sind selten, im Mehrspieler-Modus häufiger.
Sound: Im Menü bekommt man harte Musik auf die Ohren. Die Soundeffekte und Sprachausgabe sind gelungen.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆



GHOST RECON 2

GAMEPLAY ★★★★☆

Anzahl Levels: 12 Missionen
Leveldesign: Sehr linear. Die Gegner attackieren stur von vorne und sind enorm aggressiv und treffsicher.
Schwierigkeitsgrad: Enorm schwierig – trotz verbesserter KI des Teams.

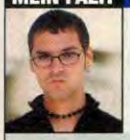
TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Manchmal sind Einbrüche in der Bildwiederholungsrate zu beobachten. Die Levels sind aber trotzdem gut in Szene gesetzt. Katastrophale Ladezeiten.
Sound: Der tolle Soundtrack und die solide deutsche Synchronisation unterstreichen die Atmosphäre.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: Aufgrund der allgegenwärtigen KI-Schwäche von *Lockdown* hat *Ghost Recon 2* die Nase im Vergleich der beiden Vertreter des Genres vorne. In beiden Titeln ist viel Auswendiglernen nötig, um erfolgreich zu sein. Im grafischen Bereich zeigen die Geistersoldaten auch eine bessere Leistung.

MEIN FAZIT OK



Udo Crnjak ist enttäuscht.

Taktik-Shooter stehen und fallen mit der KI – und *Lockdown* schlägt deswegen krachend auf dem Boden auf. Im Allgemeinen sind einfach viel zu viele Ungereimtheiten im Spiel belassen worden, die nach einiger Zeit für mehr Frust- als Freudenmomente sorgen. Auch wenn man Ding Chavez souverän durch die abwechslungsreichen Einsatzorte steuern und unterschiedliche Aufgaben erledigen kann, bleibt unterm Strich nur das Urteil „Mittelmäßig".

MEIN FAZIT OK

Fabian Sluga pfeift auf die Teamkollegen.

An *Rainbow Six Lockdown* gefallen zwar die abwechslungsreichen Schauplätze, die solide Grafik und die gute Steuerung. Als meine Teammitglieder jedoch wiederholt meine Befehle verweigerten und durch Säulen versuchten auf Feinde zu schießen, war meine Geduld arg strapaziert und ich pfefferte den Controller entnervt in die Ecke. Die unausgewogenen Schwierigkeitsggrade sorgten für weitere Wertungsabzüge.

TEST

R. SIX LOCKDOWN

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Speichern:	58 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.ubi.com/DE**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **8. September**	Preis **ca. € 55,-**

- ⊕ Grafisch abwechslungsreich
- ⊖ Miserable KI
- ⊖ Ruckeleinlagen im Koop-Modus
- ⊖ Viele frustrierende Stellen

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die Steuerung geht flott von der Hand, lediglich die Doppelbelegung ist etwas unpassend.

STEUERUNG 77%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	70%	61%	63%

Mittelmäßige Taktik-Action, die vor allem mit einer unausgereiften KI stark zu kämpfen hat.

EINZIGER AUSWEG Der Red-Wings-Abwehrspieler lässt einen Gegenspieler über die Klinge springen.

SICHER GEFANGEN Der schwedische Goalie lässt nichts anbrennen.

NHL 06

Einsteigerfreundlicher Eishockeyspaß von Electronic Arts mit umfangreichem Manager-Modus!

Endlich flitzt der Puck wieder übers Eis. Und das nicht nur in der krisengeschüttelten US-Profiliga NHL, auch die beliebte Sportserie von EA geht in die nächste Runde – mit überarbeiteter, vereinfachter Handhabung und viel mehr Action vor den Toren. Wichtigste Neuerung in Sachen Steuerung sind wirkungsvolle Tricks und Kunstschüsse, die mithilfe des rechten Analogsticks ausgeführt werden. Läuft man frei auf das gegnerische Tor zu, genügt oft eine 360°-Drehung des Sticks. um den Goalie zu verladen und den Puck kunstvoll in die Maschen zu versenken – natürlich immer vorausgesetzt, der jeweilige Eishockey-Profi verfügt über die entsprechenden Fähigkeiten und ihr über das nötige Timing. Selbstverständlich haben auch die aggressiv spielenden Verteidiger des gegnerischen Teams und die fangstarken Goalies noch ein Wörtchen mitzureden. Ebenfalls neu: Sobald man mit dem Turbo zu einem Sprint übers Eis ansetzt, ist es deutlich schwieriger, den Puck zu kontrollieren.

DEN STANLEY-CUP VOR AUGEN

Wie gewohnt laden eine Vielzahl von Spielmodi Eishockey-Fans ein, sich sehr lange mit dem jüngsten Spross der NHL-Familie zu beschäftigen. In deren Mittelpunkt steht der 15 Spielzeiten umfassende Dynasty-Modus, bei dem man als General Manager eines NHL-Teams alle wichtigen Entscheidungen trifft und natürlich auch selbst die gewählte Mannschaft zum Sieg führen darf.

Coole Spiel-Modi und intuitive Steuerung sind aber nicht die einzigen Aushängeschilder von *NHL 06* – auch die grafische Umsetzung des schnellen Kufensports ist überaus gelungen. Atmosphärische Präsentation, perfekt in Szene gesetzte Replays und gute Animationen runden die durchweg gelungene Puckhatz ab. Einziger Wermutstropfen: GameCube-Besitzer müssen leider auf den Retroklassiker *NHL 94*, der bei der PS2-Variante des Spiels zum Lieferumfang gehört, verzichten.

WOLFGANG FISCHER

FREIE SCHUSSBAHN Die Zielscheibe im Tor zeigt an, wo der Schuss hingehen sollte.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
Ist Stanley-Cup-Sieger!

NHL 06 hat mich richtig begeistert! Es spielt sich einfach klasse, sieht richtig gut aus und schafft es dank des guten Dynasty-Modus auch, mich nach einer harten Manager-Saison zum Weiterspielen zu animieren. Was die Präsentation des Kufenspektakels angeht, ist die Serie ja sowieso über jeden Zweifel erhaben. Darüber hinaus hat es mir vor allem die überarbeitete Steuerung angetan: Noch nie war es (selbst für absolute NHL-Neulinge!) so einfach und dennoch so befriedigend Goalies auszutanzen.

TEST
NHL 06

Genre:	Eishockey
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	450 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **22. September**	Preis **Ca. € 60,-**

- Sehr einsteigerfreundlich
- Hohe Langzeitmotivation
- DEL-Lizenz
- Erstklassige Präsentation

CONTROLLER CHECK STANDARD

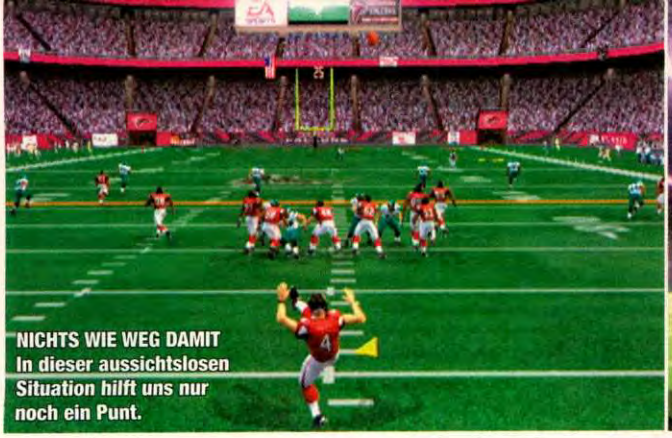
Das Ausführen von coolen Moves mit dem rechten Analogstick ist herrlich einfach und gut gelungen.

STEUERUNG 88%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	83%	88%	**88%**

Schneller Eishockey-Spaß mit hoher Langzeitmotivation – für Profis und Einsteiger geeignet.



NICHTS WIE WEG DAMIT
In dieser aussichtslosen Situation hilft uns nur noch ein Punt.

WITZIG Bevor man sich seinen Spieler zusammenbaut, muss man sich die Eltern aussuchen. Die dadurch entstehende DNA-Grundlage ist der Schlüssel zum Erfolg.

Madden NFL 06

N-ZONE HIT N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Wer die Original-NFL-Stars über den Rasen scheuchen will, **kommt an diesem Spiel nicht vorbei.**

Mit mehr als 40 Millionen verkauften Einheiten ist *Madden NFL* die mit Abstand erfolgreichste Sportspielserie der Welt. Vor allem in den USA rennen die Kunden den Verkäufern regelmäßig die Türen ein, wenn das jährliche Update des Spiels erscheint. Auch wenn sich die Begeisterung in Deutschland vergleichsweise in Grenzen hält (was für eine Untertreibung!), hat das Edelsportspiel von EA auch hier eine treue Fangemeinde.

NEUES PASSSYSTEM

Größte Neuerung von *Madden NFL 06* im Vergleich zum Vorgänger ist die so genannte Quarterback-Vision-Control. Mittels eines gelben Lichtkegels wird angezeigt, wohin der Quarterback gerade schaut. Besonders gute Würfe kann der Spielmacher nur innerhalb dieses mittels des C-Sticks justierbaren Bereichs ausführen. Dieses neue Feature bringt sowohl Vor- als auch Nachteile: Einerseits ist das Passen dadurch natürlich noch realistischer geworden, andererseits könnte dieses System den einen oder anderen Spieler aber auch schlichtweg überfordern. Neben dem Ausfindigmachen eines freien Receivers und dem richtigen Timing beim Wurf muss man jetzt auch noch den gelben Lichtkegel im Auge behalten und vor dem Pass in die korrekte Richtung lenken!

WERD EIN SUPERSTAR

Während sich an der sehr guten Grafik und Präsentation des Spiels kaum etwas verändert hat, wurde beim Umfang nachgebessert. Neben dem noch umfassenderen Franchise-Modus gibt es jetzt auch den NFL-Superstar-Modus. Hier bastelt man sich einen Spieler nach Wunsch zusammen und erlebt mit ihm fortan eine komplette NFL-Karriere.

OLIVER BECK

TOUCHDOWN! Unser Wide Receiver hat den Ball trotz enger Manndeckung gefangen.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak kickt ein Field-Goal nach dem anderen.

So richtig kann ich mich mit den Neuerungen bei *Madden NFL 06* nicht anfreunden. Mit der neuen Quarterback-Vision-Control wird mir das Spiel fast schon zu kompliziert, weswegen ich sie die meiste Zeit deaktiviert lasse. An der an sich guten Grafik hat sich kaum etwas verändert, die Präsentation ist noch immer top und der Umfang ist über jeden Zweifel erhaben. Der neue Karriere-Modus hat zwar die eine oder andere nette Idee parat, wirklich motivierend ist er dadurch aber noch lange nicht.

TEST

MADDEN NFL 06

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	Bis zu 500 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Surround

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **8. September**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Super Spielbarkeit
- ⊕ Hübsche Animationen
- ⊕ Neuer Karriere-Modus
- ⊖ Kaum Veränderungen

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Für die taktischen Einstellungen müssen zu viele Knöpfe gleichzeitig gedrückt werden.

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
85%	88%	89%	**89%**

Grandioses Football-Spiel nahe an der Perfektion, aber mit etwas wenig Neuerungen.

Castlevania Dawn of Sorrow

N-ZONE HIT

Ihr dachtet, das Grauen hat ein Ende?

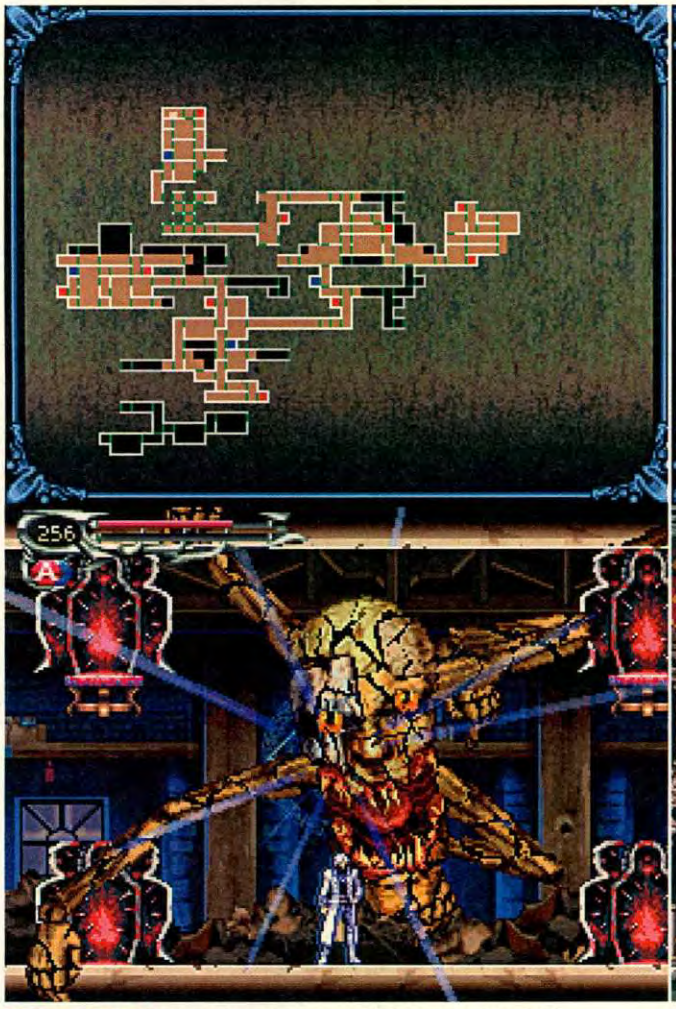
Weit gefehlt – der Kult der Erleuchteten will dem dunklen Herrscher neues Leben einhauchen.

Wir schreiben das Jahr 2036 – knapp ein Jahr liegt der schreckliche Albtraum zurück, als der Austauschschüler Soma Cruz in den unheimlichen Mauern des schauderhaften Dracula-Schlosses seiner Bestimmung entrinnen konnte – und die Geschichte ist noch nicht zu Ende. In der Kleinstadt Hakuba beginnt das Abenteuer erneut. Aus heiterem Himmel platzt Celina Fortner, Priesterin des Kultes der Erleuchteten, in eine Unterhaltung zwischen Soma Cruz und seiner Freundin Mina. Dann überschlagen sich die Ereignisse: Monster tauchen wie aus dem Nichts auf, Wächter Genya Arikado erscheint auf der Bildfläche und Soma spürt die längst verloren geglaubte Macht der Beherrschung wieder. Der Kampf kann erneut beginnen!

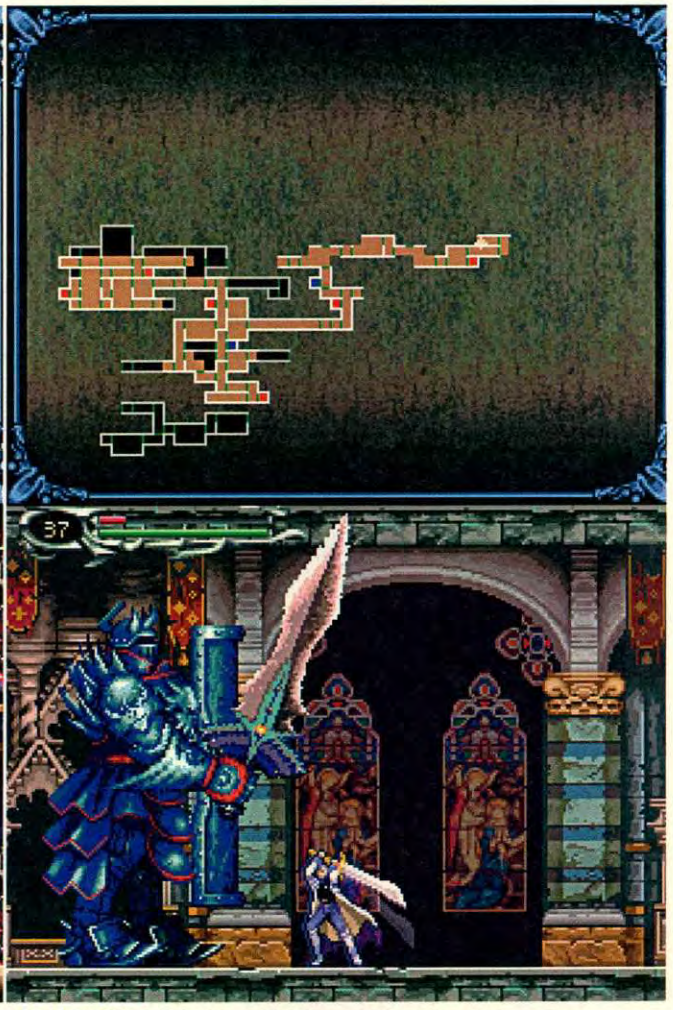
Der Auftakt zum neuesten *Castlevania*-Abenteuer *Dawn of Sorrow* ist grandios. Die Geschichte schließt nahtlos an die Geschehnisse von *Aria of Sorrow* an und beim Gameplay setzt Konami auf die bewährte 2D-Action. Soma schleicht durch das Schloss, metzelt die Schergen des Bösen nieder und sammelt dabei fleißig Erfahrungspunkte.

AUS ALT MACH NEU

Wie in einem Rollenspiel verbessern sich dadurch seine Fähigkeiten, etwa Angriff oder Verteidigung. Auch diverse Gegenstände, zum Beispiel Waffen, Schutzkleidung oder ein Talisman, erweisen sich im Kampf als nützlich – über ein Ausrüstungsmenü könnt ihr diese jederzeit auswählen und dadurch Somas Charakterwerte verbessern und den Kampf gegen die Feinde erleichtern. Der Facettenreichtum der liebevoll designten Kreaturen – Fleisch fressende Pflanzen, Ghouls, Skelette, Hexenschülerinnen, Clowns,



VOODOOPRIESTER Zermalmte Puppen schaden euch – Vorsicht!



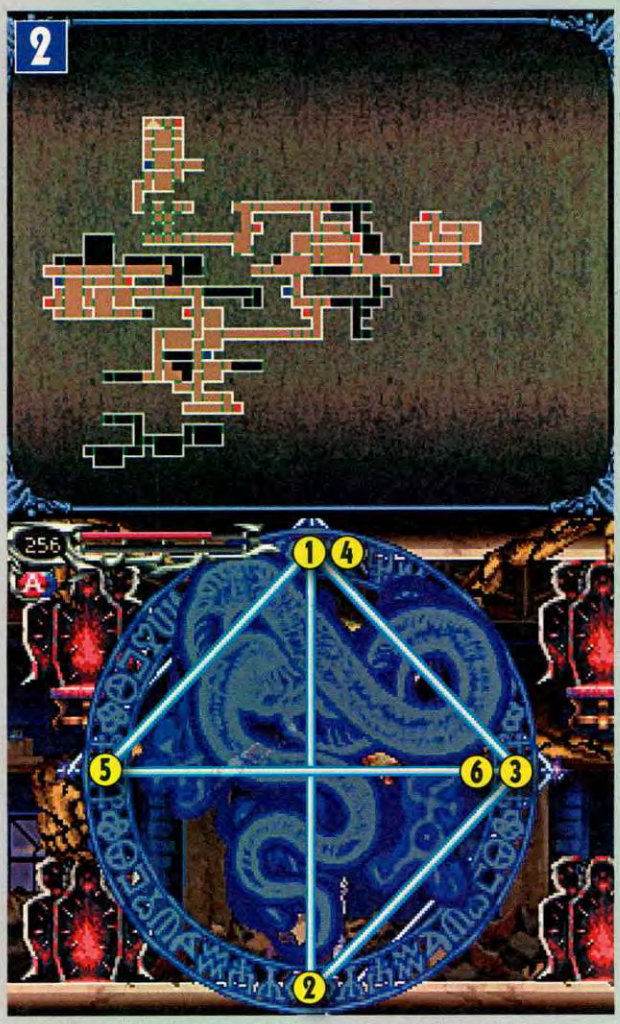
ALTE BEKANNTE Mit einigen Feinden seid ihr schon fast per du.

Der finale Todesstoß

Der Touchscreen-Einsatz ist nicht immer einfach – wir zeigen euch, was ihr in *Castlevania: Dawn of Sorrow* damit anstellen könnt.

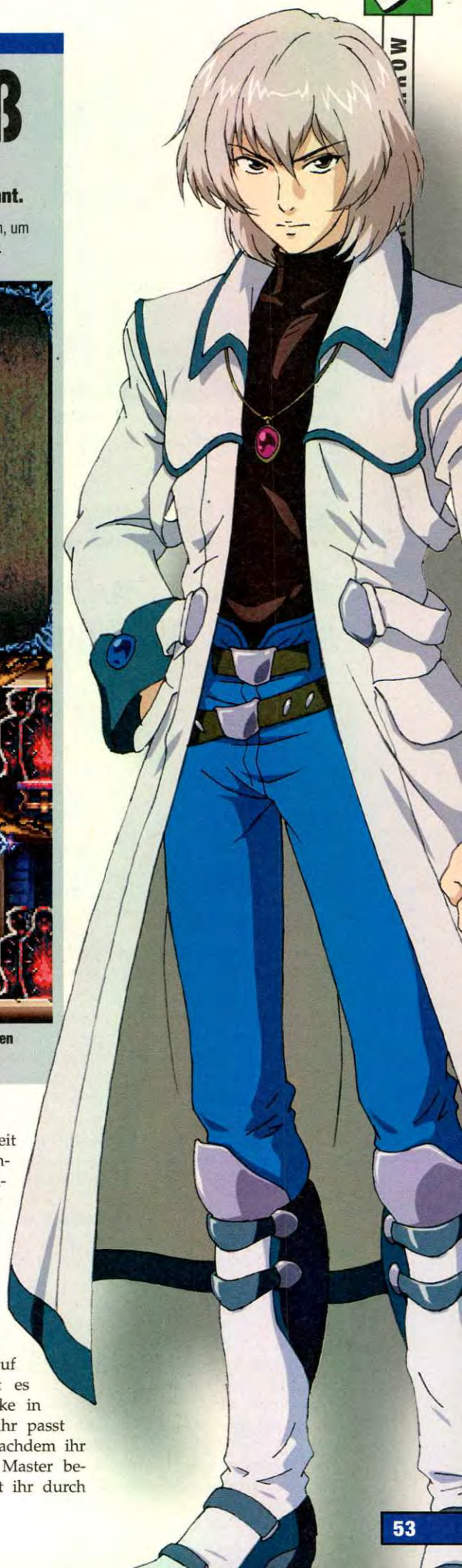
Der neueste *Castlevania*-Teil setzt auf das klassische Gameplay der Vorgänger, aber nutzt den Touchscreen, um Gegnern mit dem Stylus den letzten Rest zu geben. Wie ihr einen Obermotz erledigt, erklären wir euch hier.

Ihr greift mit klassischen Waffen und Zauberattacken an.



Ist der Gegner fast am Ende, müsst ihr schnell die Linie nachzeichnen – hier in der Reihenfolge 1-6 – und ihr habt den Kampf gewonnen.

Nachdem der Puppet Master erledig ist, erhaltet ihr seine Seele.



Zombies, Axtritter, Schlächter und Schleimwesen – möchte diesen fast Gnade gewähren, die Animationen und Details sind beeindruckend. Doch kein Mitleid, denn ohne eure Feinde habt ihr keine Chance: Die aus *Aria of Sorrow* bekannte Macht der Beherrschung lässt euch erneut die Fähigkeiten eurer Feinde übernehmen, die sich in Schuss-, Schutz-, Zauber- und Fähigkeitsseelen aufteilen. Durch Letztere zerstört ihr Eisblöcke oder vollführt einen Doppelsprung, während Zauberseelen Somas Charakterwerte verändern. Alle anderen Seelen sollten mit Bedacht eingesetzt werden, verbrauchen sie doch magische Energie, die nur begrenzt zur Verfügung steht und sich äußerst langsam regeneriert. Je nachdem, welche Feinde ihr besiegt, werft ihr Knochen, verstreut giftige Blumensamen, schleudert Blitze, verringert eure Fallgeschwindigkeit oder spielt mit Totenschädeln Fußball. Im Unterschied zu *Aria of Sorrow* sind die einzelnen Angriffe in mehreren Ausbaustufen vorhanden – je mehr gleiche Seelen ihr sammelt, desto mächtiger wird der Zauber.

Ihr gelangt von Zeit zu Zeit im Spiel immer wieder an Stellen, an denen ihr nicht sofort weiterkommt. Auch hier helfen die durch die Macht der Beherrschung erworbenen Seelen weiter. Ein kleines Beispiel: Auf einer Brücke gibt es eine schmale Lücke in der Mauer, aber ihr passt nicht hindurch. Nachdem ihr aber den Puppet Master besiegt habt, erhaltet ihr durch

EFFEKTVOLL Angriffe werden grandios in Szene gesetzt.

ÜBERSICHT Auf dem oberen Screen gibt es u. a. die Statusanzeige.

WUNDERSCHÖN Die Hintergründe sind liebevoll gezeichnet.

Koji Igarashi im Gespräch

„Wir wollten das Castlevania-Feeling erhalten und **mit den DS-Fähigkeiten verbinden"**

Koji Igarashi, Produzent Castlevania: Dawn of Sorrow

Wir hatten Gelegenheit, mit Produzent Koji Igarashi ein kurzes Interview zu führen. Was er zum neuesten Teil von *Castlevania* sagt, wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten.

N-ZONE ***Welche Evolution der Castlevania-Reihe erlebt der Spieler in Dawn of Sorrow?***

Koji Igarashi: Neben den speziellen DS-Fähigkeiten wie dem Statusbildschirm und der Karte auf dem oberen Screen ist es das weiterentwickelte Seelen-System, dass wir mit *Aria of Sorrow* auf dem GBA eingeführt haben. Allerdings werden die Zauber jetzt stärker, je mehr Seelen der Spieler sammelt. Neu ist auch die Möglichkeit, Seelen und Schwerter zu neuen Waffen zu verbinden. Der Spieler muss sich also entscheiden: Behalte ich meine Seelen, um meine Fähigkeiten zu verbessern, oder nutze ich sie, um damit Waffen zu zaubern.

N-ZONE ***Wodurch haben Sie sichergestellt, den Spielfluss während des Touchscreen-Einsatzes nicht zu unterbrechen?***

Koji Igarashi: Wir glauben, dass neue Zirkel-System passt hervorragend zum Spielkonzept von *Castlevania* und ist prima in das Spielgeschehen integriert. Zusätzlich gibt es die Fähigkeit, Eisblöcke mit dem Stylus zu zerstören, um so in unerreichbare Abschnitte des Schlosses zu gelangen. Wir sind überzeugt, es wird den Spielern gefallen.

N-ZONE ***Mit dem DS ist es möglich, 3D-Spiele zu entwickeln. Warum haben Sie sich für ein 2D-Action-Adventure entschieden?***

Koji Igarashi: Das ist in der Tat richtig und einige 3D-Effekte gibt es auch in *Dawn of Sorrow*. Besonders bei einigen Special Effects und Hintergründen wird dies deutlich. Wir wollten das ursprüngliche *Castlevania*-Feeling erhalten und es mit den DS-Fähigkeiten verbinden – mit dem Ergebnis sind wir sehr zufrieden.

N-ZONE ***Wie hoch schätzen Sie die Langzeitmotivation von Dawn of Sorrow ein?***

Koji Igarashi: Wir haben einige Features integriert, die das Spiel auch über das Ende hinaus interessant machen und Spieler immer wieder motivieren. Es gibt mehrere Enden und einige Gegenstände sind äußerst schwer zu finden – also haltet euch ran!

N-ZONE ***Vielen Dank für das Gespräch!***

TAXI Per Teleporter beamt ihr euch quer durch das Schloss.

seine Seele die Fähigkeit, eine Stoffpuppe durch die Lücke zu werfen, um anschließend mit dieser den Platz zu tauschen – raffiniert und clever. Aber nicht nur Seelen finden sich in dem weitläufigen Schloss. Die dunklen Mächte haben Türen mithilfe magischer Zirkel versiegelt, die im Schloss versteckt ist. Diese Zirkel sind magische Symbole, die ihr auf dem Touchscreen nachzeichnen müsst, um die Türen zu öffnen. Im späteren Spielverlauf werden die Zirkel auch dazu benutzt, den verschiedenen Endgegnern den finalen Stoß zu versetzen.

Mit von der Partie sind auch wieder alte Bekannte. Rohbein Hammer eröffnet im Schloss seinen eigenen kleinen Laden und bietet allerlei Nützliches feil: Tränke, um Energie aufzufüllen, Nervennahrung (ob damit Schokolade gemeint ist?), Gegengifte, Antifluchtrank, Schlosskarten, Messer, Rapiere oder Lederrüstungen – alles, was das Herz begehrt. Gleich gegenüber hat sich Hexe Yoko Belnades niedergelassen. Dort wartet ein ganz besonderer Zauber auf euch: Sie kann Seelen freisetzen und diese mit verschiedenen Waffen kombinieren, um so noch tödlichere Angriffe zu ermöglichen.

DAS AUGE SPIELT MIT

Bereits die ersten Stufen auf dem Weg zu Draculas Schloss sind grafisch atemberaubend dargestellt. Die liebevoll gezeichnete Schneelandschaft sucht ihresgleichen, obwohl die grafischen Fähigkeiten des DS zu keiner Zeit ausgereizt werden. Das Schimmern der faden Kerzenbeleuchtung, die wunderschönen Blumen im Schlossinneren und allerfeinstes Parallax-Scrolling, das den Mond durch die Steinbögen einer Brücke schimmern lässt, während ihr vorbeilauft, fasziniert – es wirkt fast wie ein gruseliges Märchen. Stimmungsvoll sind auch die vielen Details wie gemalte Porträts, deren Augen euch beim Vorbeilaufen verfolgen, Somas kalter Atem, der förmlich zu gefrieren scheint, oder Schnee, der von den Autos fällt, sobald unser Held darauf herumspringt. Mit jedem Abschnitt des Schlosses, egal ob Dämonenherberge, das verlorene Dorf, das Zauberlabor oder der Garten des Wahns,

verwöhnt euch Konami mit immer wieder neuen grafischen Spielereien, wenn auch der 3D-Chip des DS leider zu wenig genutzt wird.

EIN OPULENTER OHRENSCHMAUS

Heimliches Highlight der traditionsreichen *Castlevania*-Reihe ist spätestens seit *Symphony of the Night* auf der PlayStation der fantastische Soundtrack, der entscheidend zur stimmungsvollen und düsteren Atmosphäre der Monsterhatz beiträgt. *Castlevania: Dawn of Sorrow* macht da keine Ausnahme und verwöhnt das Ohr des Spielers mit Meisterstücken aus der Feder von Soundguru Michiru Yamane, der schon die Soundtracks zu *Aria of Sorrow* und *Harmony of Dissonance* komponierte. Er spendiert wieder einmal jedem einzelnen Abschnitt des Vampir-Schlosses sein eigenes musikalisches Thema. Die verspielten Melodien des verschneiten Schloss-Vorhofes oder die treibenden Beats der Endgegner – die Musik entwickelt sich schnell zum Ohrwurm. Wer genau hinhört, erkennt im Laden von Hammer sogar eine kleine musikalische Verbeugung vor Tschaikowskys „Nussknackersuite".

Bis hierhin perfekt, gibt es doch einen Kritikpunkt an der gelungenen Monsterjagd: der minimale und zugleich ungeschickte Einsatz des Touchscreens. Das Öffnen der verzauberten Türen ist dank automatischer Aktivierung der magischen Zirkel kinderleicht. Allerdings mitten im Kampfgetümmel mit dem Endgegner, während beide Hände den DS fest im Griff haben, noch den Stylus zu zücken, um für den finalen Angriff den magischen Zirkel auf dem Touchscreen nachzuzeichnen, gelingt häufig erst im zweiten Anlauf und ist frustrierend. Dies hätte man besser lösen können. Lässt man diesen kleinen Patzer außen vor, spielt sich *Dawn of Sorrow* genial. Konami hat es wieder einmal geschafft, eine brillante Fortsetzung der *Castlevania*-Reihe abzuliefern. Auch wenn der Tochscreen-Einsatz zu wünschen übrig lässt, stellt sich dank zauberhafter Grafik, fesselndem Gameplay und stimmungsvollem Soundtrack schnell das gewohnte Abenteuer-Feeling ein – grandios!

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK CASTLEVANIA - DAWN OF SORROW

Soma vs. Soma

In unserem Detailcheck tritt die Wiedergeburt Draculas gegen sich selbst an – DS oder GBA? Auf welchem System gibt es den besseren *Castlevania*-Teil?

CASTLEVANIA: D. OF SORROW

UMFANG ★★★★½

Spielumgebung: *Dawn of Sorrow* spielt erneut in Draculas Schloss, dass aus dem Nichts wieder aufgetaucht ist.

Story: 2036 – Knapp ein Jahr später erscheint der Kult der Erleuchteten auf der Bildfläche und will in Draculas Schloss den dunklen Herrscher erneut zum Leben erwecken – welche Rolle Soma wohl diesmal spielt?

GAMEPLAY ★★★★★

Seelensystem: Weiter verbessert – jetzt gibt es sogar die Möglichkeit, Waffen und Seelen zu kombinieren und einzelne Angriffe durch das Sammeln von Seelen zu verstärken.

Steuerung: Sehr gelungen und einfach – allerdings sind die Touchscreen-Sequenzen doch ein wenig gewöhnungsbedürftig.

Rollenspielelemente: Keine Änderung – wieder wird automatisch aufgelevelt und Somas Fähigkeiten werden kontinuierlich verbessert.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Gelungen – liebevoll gezeichnete Hintergründe, tolle Transparenzeffekte und butterweiches Parallax-Scrolling verzaubern den Spieler – der DS kann

MOTIVATIONSKURVE

1 Das Grusel-Abenteuer beginnt und zieht euch schnell in seinen Bann.

2 Ihr erhaltet eure ersten Seelen und zaubert damit neue Waffen.

3 Ihr dringt weiter in das Schloß vor und lüftet unzählige Geheimnisse.

4 Auch nach dem Ende gibt es im Schloß noch viele Extras zu finden.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

CASTLEVANIA: A. OF SORROW

UMFANG ★★★★½

Spielumgebung: Im düsteren Gemäuer von Dracula nimmt Soma es mit unzähligen Fieslingen und Gegnern auf.

Story: 2035 – Eine Sonnenfinsternis taucht das Land in Dunkelheit – Soma und seine Freundin Mina werden in das Schloss Draculas teleportiert und Soma versucht, seinem Schicksal zu entrinnen.

GAMEPLAY ★★★★★

Seelensystem: Durch die Vernichtung seiner Feinde kann Soma deren Fähigkeiten erwerben – allerdings gibt es keine Möglichkeit, die Angriffe auszubauen.

Steuerung: Anfangs etwas komplex anmutend, nach kurzer Eingewöhnungszeit aber durchaus intuitiv und einfach zu handhaben.

Rollenspielelemente: Für jeden Schlag winken Erfahrungspunkte – Somas Charakterwerte verbessern sich im Spiel automatisch.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Sensationell – *Aria of Sorrow* überzeugt mit wunderschönen und abwechslungsreichen Hintergründen sowie viel Liebe zum Detail und schafft

MOTIVATIONSKURVE

1 Die Grafik sorgt für Staunen und die Jagd auf den Vampir ist eröffnet.

2 Die Macht der Beherrschung sorgt für jede Menge Abwechslung.

3 Ihr müsst euch konzentrieren, um im Schloß die Orientierung zu behalten.

4 Nach 10-15 Stunden ist das wunderschöne Abenteuer zu Ende.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Was für ein harter und ausgeglichener Kampf. Über den Sieg entscheidet letztlich der persönliche Geschmack, denn beide Teile bieten grandiose Spielbarkeit, wunderschöne Grafik und einen stimmungsvollen Soundtrack – ein klares Unentschieden!

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat
stinkt nach Knoblauch.

Konami lässt nichts anbrennen und setzt auf bewährte Zutaten: eine düstere Story, liebevoll gezeichnete Hintergründe, grandiose Spielbarkeit und ein perfekt abgestimmter Soundtrack. Ein geschickter Einsatz des Touchscreens, bessere Nutzung der beiden Bildschirme und häufigere Anwendung der 3D-Fähigkeiten des DS hätten aber zu einer noch besseren Wertung geführt.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
ist gefesselt.

Wer die GBA-Teile liebt, kommt um die DS-Version von *Castlevania* nicht herum. *Dawn of Sorrow* ist ein rundum hervorragendes Spiel, das mir einen Heidenspaß gemacht hat. Insbesondere die einzigartige Atmosphäre von *Castlevania* sorgt für jede Menge Spielspaß. Aber natürlich erwartet man auf dem DS mehr 3D-Spielereien und eine bessere Touchscreen-Ausnutzung.

TEST

CASTLEVANIA - D. O. S.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **29. September**	Preis **ca. € 40**

- ⊕ Fantastischer Soundtrack
- ⊕ Möglichkeit, Waffen herzustellen
- ⊕ Stimmungsvolle Grafik
- ⊖ Minimale Ausnutzung des Touchscreens

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Sehr gute Steuerung, die einen leichten Einstieg ermöglicht, aber den Touchscreen zu wenig nutzt.

STEUERUNG **86%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	85%	- %	**87%**

Brillantes Action-Adventure in bekannter Castlevania-Tradition. Vorsicht, Suchtgefahr!

Nintendogs

N-ZONE HIT

Wer kann diesen niedlichen, treuen Hundeaugen widerstehen? – Niemand, wie der Test zur innovativen Knuddelsimulation zeigt.

Euer Hund macht ständig in die Ecke, die Katze vergeht sich an den antiken Möbeln und der Sittich pfeift aus dem letzten Loch – kurzum, ihr habt mit Haustieren kein glückliches Händchen? Dann ist *Nintendogs* vielleicht der Beginn einer tierischen Freundschaft und ein kleiner Schritt in die wunderbare Welt der Haustiere. Drei verschiedene *Nintendogs*-Fassungen, Dachshund & Friends, Chihuahua & Friends sowie Labrador & Friends, mit insgesamt 18 verschiedenen Welpen stehen zur Auswahl: Vom süßen Zwergpudel über edle, sibirische Huskys bis hin zum exotischen Shih Tzu – die Entscheidung fällt nicht leicht, denn der Blick aller Welpen ist einfach goldig. Wenn ihr euch für eines der kleinen Fellbündel entschieden habt, bekommt das neue Familienmitglied dank Mikrofon und Spracherkennnung gleich einen Namen – fortan lässt euch der Welpe keine Ruhe.

WAS FÜR EIN HUNDELEBEN

Was für den kleinen Hund ein Glücksgriff ist, entwickelt sich für euch schnell zu jeder Menge Pflegearbeit – denn auch wenn das Fellbündel euch treu und lieb anschaut, irgendwann bekommt es Hunger und will viel Auslauf. Damit es eurem neuen Freund an nichts mangelt, stapft ihr freudig zur nächsten Zoohandlung und kauft fleißig ein: Hundefutter, Wasser, Tennisbälle, Frisbees, Seifenblasen, Halsbändchen, Shampoo – alles, was ein kleines Hundeherz eben so begehrt.

Daheim wartet euer vierbeiniger Freund schon sehnsüchtig auf euch. Ihr klopft auf den Touchscreen, um seine Aufmerksamkeit zu erregen, pfeift laut und ruft seinen Namen. Schon kommt er angedackelt und möchte spielen und gekrault werden. Aber erst mal gibt's was zu fressen. Ihr stellt einen Napf mit Futter hin und könnt beobachten, wie es dem Kleinen schmeckt. Anschließend gibt es noch frisches Wasser und der Welpe ist topfit. Verweigert ihr ihm über mehrere Tage Wasser und Nahrung, läuft euch der Familienzuwachs davon.

Welpen wollen spielen, keine Frage. Also schnappt ihr euch einen Tennisball und werft ihn

BEWEGUNG Frisbee spielen im Park. **PFÖTCHEN** Langsam versteht Albert.

quer durch die Wohnung. Anfangs schaut euch der kleine Welpe an, als würde er nicht verstehen, was ihr wollt, doch schon bald packt ihn der Spieltrieb und er hechtet dem Ball hinterher. Ähnlich müsst ihr mit der Frisbee-Scheibe umgehen: Per Stylus werft ihr die Scheibe durch euer Wohnzimmer und mit etwas Übung fängt euer Hündchen diese im Sprung.

Bei all dem Spaß dürft ihr eines aber nie vergessen: Wenn es nicht regelmäßig an die frische Luft geht, gibt es ein übel riechendes Unglück. Bevor es losgeht, legt ihr mit dem Stylus die Route fest. An Häusern vorbei, zum Gebrauchtwarenhändler, am Park vorbei, um den Brunnen herum und wieder heim. Aber Vorsicht: Die Kondition eures Welpen ist nur begrenzt und zu lange Spaziergänge überfordern ihn. Der kleine Hund sprintet ausgelassen vorwärts, hüpft, schnuppert ab und zu, macht einen Haufen und findet sogar kleine Geschenke, die ihr später beim Händler verkaufen könnt. Mit dem Stylus habt ihr die Hundeleine fest im Griff, lasst den Welpen laufen oder stoppt ihn, wenn er zu schnell rennt. Besonders spannend sind Begegnungen mit anderen Hunden. Während ihr von den Besitzern nützliche Tipps oder auch Rüffel wegen des lausigen Aussehens eures Hundes erhaltet, beschnuppern sich die beiden Vierbeiner, bis es weitergeht. Daheim angekommen, wollt ihr den Kommentar über das Styling eures Welpen nicht auf euch sitzen lassen. Tut uns leid, Kleiner, aber jetzt wird gebadet! Mit dem Stylus seift ihr den Welpen von oben bis unten ein, um ihn anschließend abzubrausen – schon fühlt er sich wieder pudelwohl. Dazu noch eine kleine Schleife um den Hals und euer neuer Freund ist der Hingucker in jedem Park.

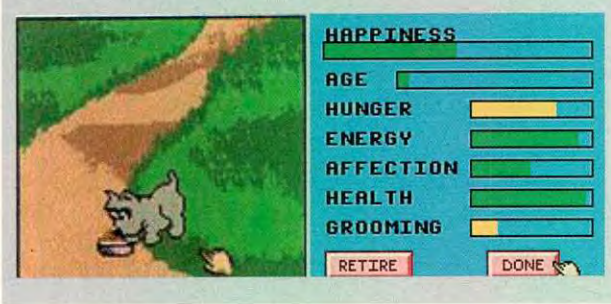
SCHAUT MAL, WAS ER ALLES KANN

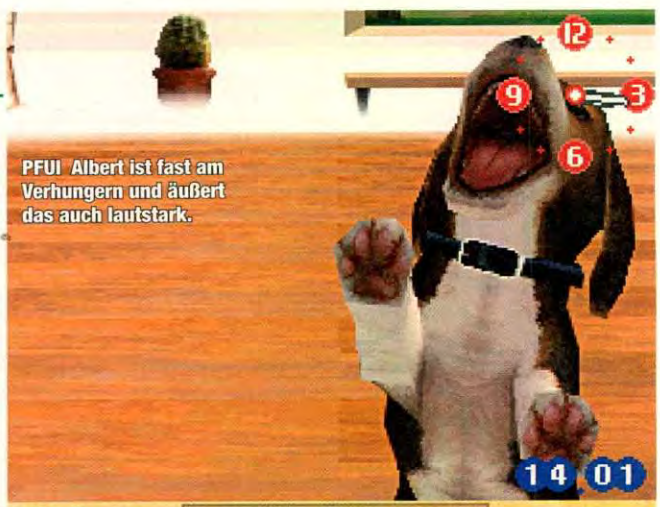
Hundehaltung bedeutet nicht nur intensive Pflege, sondern auch eine angemessene Betreuung des kleinen Kläffers. Hier kommen die technischen Fähigkeiten des DS euch sehr entgegen. Ihr solltet den Welpen auch immer wieder streicheln. Dazu fahrt ihr über den Touchscreen und euer vierbeiniger Freund leckt sich genüsslich über die Nase, legt den Kopf schief oder schließt die Augen. Von Zeit zu Zeit voll-

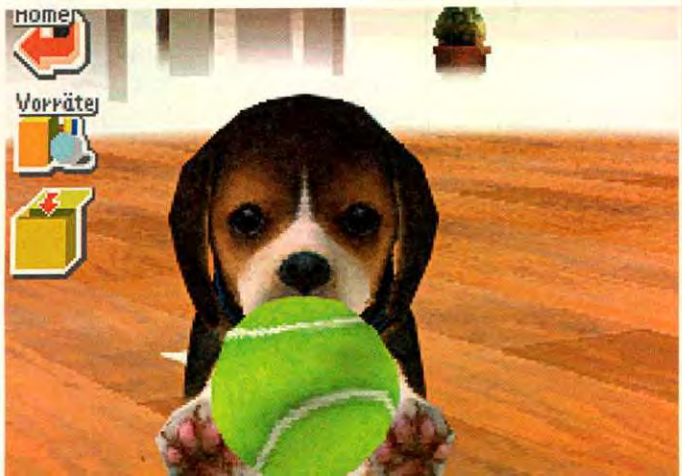
INFO NEULICH AUF DEM FLOHMARKT

Alles schon mal da gewesen?

Auch Redakteure haben mal frei und genießen ein entspanntes Wochenende. Wie an einem sonnigen Sonntagmorgen im Juni: Wir, Fabian und Sascha, machen uns nach einem ausgiebigen Brunch in einem gemütlichen Bistro am Nürnberger Hauptmarkt spontan auf, um die umliegenden Flohmärkte zu erkunden. Oft kann man dort Schnäppchen ergattern und alte Klassiker aus vergangenen Jugendtagen wiederentdecken. Doch diesmal sollte es eine ganz besondere Entdeckung werden: Fabian und ich kommen an einen Stand mit alten Game-Boy-Spielen und blicken plötzlich verdutzt auf ein perfekt erhaltenes Spiel namens *Dogz* für den Game Boy Color. Nach einem kurzen Dialog – „Kennst du das?" – „Nein" – „Okay, dann wird's gekauft" – sacke ich das Spiel stolz ein und schnappe mir als Erstes die Gebrauchanweisung. Fassungslos starre ich auf die dort geschriebenen Zeilen. Unterschiedliche Hunderassen, Statusanzeigen für die kleinen Welpen und sogar Spielzeug gibt es zu kaufen. Ist *Nintendogs* also nur eine Neuauflage eines unbekannten GBC-Spieles? Mitnichten, denn *Dogz* scheint niemals den Weg nach Japan gefunden zu haben. Und doch sind die Ähnlichkeiten im Gameplay verblüffend. Selbst Produzent Hideko Konno blickt bei unserem Interview ungläubig auf das seltene Game. Wer sich die kleinen Kläffer anschauen möchte, sollte auf dem Flohmarkt oder beim Internet-Auktionshaus seines Vertrauens auf die Suche gehen.







Der Hundeflüsterer

Hideko Konno, Game Producer bei Nintendo of Japan, über *Nintendogs*, sein konsolenloses Heim und die Angelleidenschaft.

HIDEKO KONNO

N-ZONE ***Wie ist die Idee zu Nintendogs entstanden?***
Hideko Konno: Schon während der Entwicklung der einzigartigen DS-Hardware haben wir über *Nintendogs* nachgedacht, da sich die speziellen Fähigkeiten wie Touchscreen, Dual-Screen, Mikrofon und WiFi-Modus perfekt eignen, um eine optimale Kommunikation zwischen Spieler und Hund herzustellen.

N-ZONE ***Können Sie uns verraten, wie die DS-Fähigkeiten die Entwicklung des Spieles beeinflusst haben?***
Hideko Konno: Die größte Innovation ist sicher der Touchscreen, denn dadurch kann der Spieler den kleinen Welpen „berühren" und mit ihm spielen. Das war bis jetzt unmöglich. Aber auch das Mikrofon hat eine besondere Bedeutung, da es ermöglicht, dass der kleine Hund die Sprache des Spielers versteht. Dabei ist es sogar egal, welche Sprache der Spieler benutzt. Auf dieses Feature sind wir besonders stolz.

N-ZONE ***Wie haben Sie es geschafft, das Konditionieren der Hunde für Tricks möglichst realistisch zu gestalten?***
Hideko Konno: Wir haben viele Studien über Hunde gewälzt, Experten befragt und beobachtet, wie sich Hunde bewegen. Das Ergebnis ist *Nintendogs*! Außerdem besitze ich selbst einen Hund und konnte meine eigenen Erfahrungen einbringen.

N-ZONE ***Gibt es die Möglichkeit, den Charakter des Hundes zu beeinflussen?***
Hideko Konno: Ja, je nachdem, wie man mit dem Hund interagiert, ihn streichelt und fordert, wird der Welpe fröhlich oder auch zeitweilig aggressiv.

N-ZONE ***Gibt es Unterschiede zwischen den verschiedenen Hunderassen?***
Hideko Konno: Wir haben uns die verschiedenen Hunderassen genau angesehen und es gibt Unterschiede, allerdings mussten wir das unterschiedliche Verhalten der Hunde so in das Spiel integrieren, dass es spielbar ist. Aus diesem Grund entspricht das gezeigte Verhalten nicht immer hundertprozentig dem realen Verhalten des jeweiligen Hundes.

N-ZONE ***Gibt es ein Ziel in Nintendogs?***
Hideko Konno: (lacht) Nein!

N-ZONE ***Wird es einen zweiten Teil geben oder arbeiten Sie an neuen Spielkonzepten, vielleicht diesmal mit Katzen?***
Hideko Konno: Danach wird häufig gefragt, aber momentan kann ich dazu noch nichts sagen.

N-ZONE ***Spielen Sie selbst gerne?***
Hideko Konno: Nein, ich beschäftige mich bei der Arbeit so viel mit Spielen, dass ich privat lieber zum Angeln an den See gehe oder Fahrrad fahre. Zu Hause habe ich nicht mal eine Spielkonsole stehen.

N-ZONE ***Also können wir als Nächstes eine Fischerei-Simulation von Ihnen erwarten?***
Hideko Konno: (lacht) Vielleicht, da müsste ich mal drüber nachdenken.

N-ZONE ***Danke für das Gespräch!***

STREICHELEINHEITEN **Albert geht es richtig gut.**

SCHAUMSCHLÄGER **Albert will im Park doch nur gut aussehen.**

PUSTEKUCHEN? **Hier müsst ihr kräftig ins Mikro blasen.**

INFO **DIE NINTENDOGS-VERSIONEN IN DER ÜBERSICHT**

Alle Wauzies sind schon da

Wir geben euch einen Überblick, welche verschiedenen Hunderassen es in den einzelnen Nintendogs-Fassungen gibt.

Dachshund & Friends
- Golden Retriever
- Mops
- Zwergdackel
- Siberien
- Husky
- Shih Tzu
- Beagle

Chihuahua & Friends
- Sheltie
- Boxer
- Chihuahua
- Deutscher Schäferhund
- Yorkshire-Terrier
- Cavalier King
- Charles Spaniel

Labrador & Friends
- Shiba Inu
- Welsh Corgi Pembroke
- Labrador Retriever
- Zwergpinscher
- Zwergpudel
- Zwerschnauzer

führt er auch Tricks: Er macht Männchen, gibt Pfötchen oder spielt toter Hund. Natürlich noch nicht auf Kommando, aber dafür sorgt ihr jetzt. Wie das geht? Ganz einfach: Sobald eurer Hund Männchen macht, erscheint ein kleines Symbol, mit dem ihr die Spracheingabe aktiviert. So könnt ihr entsprechende Kommandos geben: Sitz! Platz! Pfötchen! Je öfter ihr diese wiederholt, wenn der Welpe den Trick zeigt, desto schneller lernt er, auf Kommando seine Zuschauer zu begeistern. Zuschauer?

MANEGE FREI

Zuschauer! Denn in regelmäßigen Abständen stehen drei verschiedene Wettbewerbe auf dem Programm: Discwettbewerbe, Hindernisparcours und Gehorsamkeitstests. Diese fordern die volle Konzentration des Welpen. Er muss ein Frisbee aus dem Sprung fangen, einen Hindernisparcours entlanglaufen und auf Kommando gehorchen. Als Preis winkt nicht nur Geld, mit dem ihr eine neue Innenrichtung, neues Spielzeug und später bis zu drei weitere Hunde kaufen könnt, sondern auch Trainerpunkte. Je nach Anzahl der Trainerpunkte stehen euch neue Rassen zur Verfügung. Als besonderes Feature hat Nintendo den Wau-Wau-Modus integriert. Eurer DS erkennt automatisch, wenn sich andere *Nintendogs*-Spieler in unmittelbarer Nähe befinden und zeigt dies an – dann könnt ihr euch zum Spazierengehen treffen und eure Welpen miteinander spielen lassen.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Nintendo zeigt in beeindruckender Weise, wie man ein einfaches Spielprinzip mit innovativen Features garnieren kann, um daraus ein Spiel für Jung und Alt zu zaubern. Jede einzelne Funktion ist wohl durchdacht und speziell auf die Hardware abgestimmt, angefangen bei der Spracheingabe über die gute Ausnutzung des Touchscreen bis hin zum gelungenen WLAN-Modus. *Nintendogs* lässt die Tamagotchi-Idee wieder aufleben und bietet eine innovative und niedliche Simulation, die für Staunen sorgt. Wau, wau!

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK NINTENDOGS

Süßes Haustier-Duell

Wer lässt sich besser pflegen – Tamagotchi oder Hundebande? Wir verraten es euch.

NINTENDOGS

GAMEPLAY ★★★★½

Spielkonzept: Klasse, denn ihr müsst euch permanent um eurен Hund kümmern. Im Vergleich zu Tamagotchi sind die Aufgaben bei *Nintendogs* wesentlich vielfältiger.

Schwierigkeitsgrad: Einfach. Euer Hund ist relativ leicht zufrieden zu stellen, während man für die Tricks schon etwas mehr Geduld und Konzentration benötigt

Wiederspielwert: Mittel! Dank vieler verschiedener Hunde durchaus vorhanden, das Spielprinzip bleibt aber gleich.

STEUERUNG ★★★★★

Grandios: Fast perfekter Einsatz des Stylus und ebenso tolle Unterstützung des eingebauten Mikrofons.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Viele unterschiedliche Welpen, die einfach knuddelig aussehen. Lediglich die meist statischen Hintergründe könnten etwas mehr Dynamik vertragen.

Sound: Dezent, aber sehr gut. Das Bellen der Welpen klingt realistisch und auch die wenigen Hintergrundgeräusche sind gut gelungen.

MOTIVATIONSKURVE

1 Ihr sucht euch einen Hund aus und gebt ihm einen Namen.

2 Ihr bringt eurem Hund erste Tricks bei und nehmt an Turnieren teil.

3 Ihr dressiert euren Hund weiter und versucht alle Wettbewerbe zu gewinnen.

4 Ihr wollt alle Hunde freischalten und das kostet viel Zeit.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

TAMAGOTCHI

GAMEPLAY ★★★½

Spielkonzept: Einfach, aber gerade dadurch auch für jedermann zugänglich. Ihr hegt und pflegt euer Tamagotchi und ab und zu spielt ihr mit ihm und füttert das kleine Vieh.

Schwierigkeitsgrad: Mittel. Es dauert trotz weniger Funktionen einige Tage, bis man das Spielprinzip vollständig begriffen und alle Feinheiten entdeckt und verstanden hat.

Wiederspielwert: Fast unendlich! Viele Tamagotchi-Fans schleppen ihr Vieh monatelang mit sich herum.

STEUERUNG ★★★

Gesteuert wird das Tamagotchi mit wenigen, winzigen Knöpfen, die für große Hände nicht geschaffen sind.

TECHNIK ★

Grafik: Eigentlich kann man einen Haufen kleiner Pixel nicht als Grafik bezeichnen – und doch funktioniert das Spielprinzip mit der Minimalgrafik mehr als hervorragend.

Sound: Pieps, pieps, pieps! An den schrägen Sound werden sich alle Tamagotchi-Hasser nur zu gut erinnern – es war grausam.

MOTIVATIONSKURVE

1 Das einfache Spielprinzip begeistert und ist leicht verständlich.

2 Ihr erkennt die Feinheiten und Mechanismen des Tamagotchi.

3 Die tägliche Pflege das Tamagotchi macht immer noch viel Freude.

4 So langsam habt ihr alles gesehen und die Motivation nimmt ab.

GESAMTWERTUNG ★★★½

Fazit: Die süßen kleinen Welpen entscheiden das Duell ganz klar für sich. Das Tamagotchi-Prinzip ist zwar klasse, aber *Nintendogs* bietet wesentlich mehr Spieltiefe und Abwechslung. Wer über die Anschaffung eines Hundes nachdenkt, sollte mit *Nintendogs* fleißig üben.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
liebt die kleinen Kläffer.

Nintendogs dürfte vor allem in den Bussen und Bahnen Deutschlands für mächtig Verwirrung sorgen: Hunderte von DS-Besitzern, die ihren kleinen Welpen hinterherpfeifen – welch ein Spaß wird das sein. *Nintendogs* ist das perfekte Spiel für zwischendurch – mehrstündige Spielesessions werden dagegen eher selten sein. Pflichtkauf!

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
ist auf den Hund gekommen.

Nintendogs ist ein unglaublich süßes Spiel, das vor allem bei Frauen einen bleibenden Eindruck hinterlassen wird. Es ist aber auch erstaunlich, wie gut die Hunde ihren realen Vorbildern nachempfunden wurden. Und genau wie in echt, muss man dem Vierbeiner gute Manieren beibringen. Der Vorteil bei *Nintendogs* ist: Wenn man keine Lust auf den nicht hörenden Frechdachs hat, macht man den DS einfach aus.

TEST NINTENDOGS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **7. Oktober**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Perfekte Ausnutzung des DS
- ⊕ Wunderschöne Präsentation
- ⊕ Gelungenes Spielprinzip
- ⊖ Nur begrenzte Langzeitmotivation

CONTROLLER CHECK STANDARD

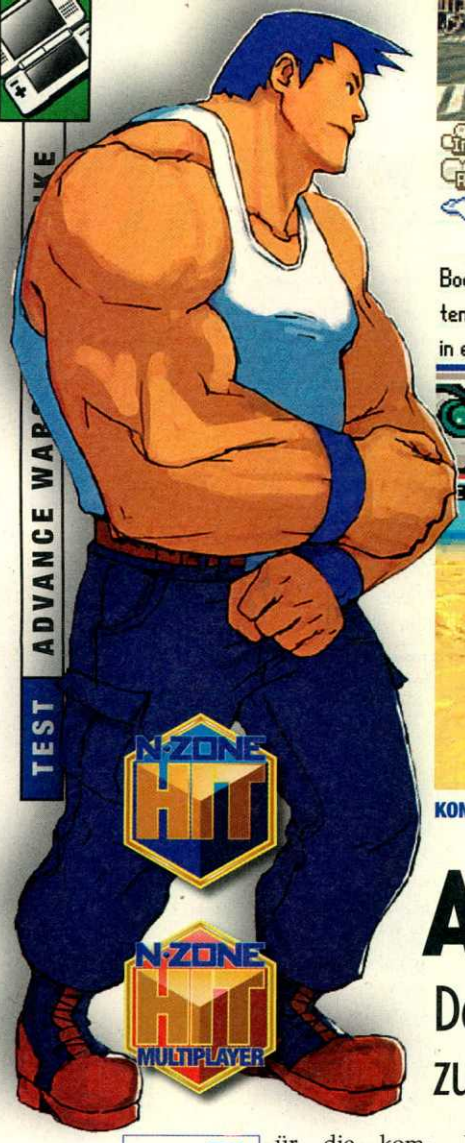
Nintendogs nutzt die technischen Features des DS sehr gut aus und spielt sich einfach fantastisch.

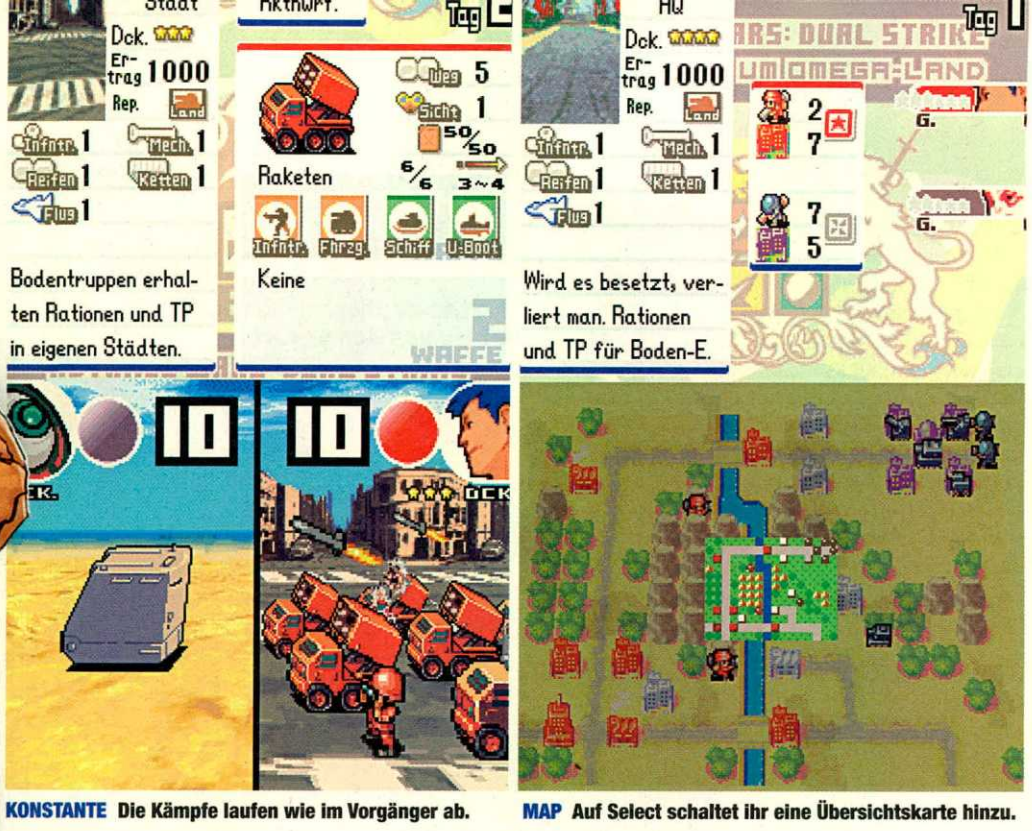
STEUERUNG **91%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	76%	– %	**85%**

Niedliche Haustiersimulation mit tollen Features und knuffigen Hauptdarstellern.





KONSTANTE Die Kämpfe laufen wie im Vorgänger ab.

MAP Auf Select schaltet ihr eine Übersichtskarte hinzu.

Advance Wars: Dual Strike

Der Tabak für die Friedenspfeife scheint ausgegangen zu sein. **Die Konsequenz: Gegenschlag!**

Für die kommandierenden Offiziere von *Advance Wars: Dual Strike* bleibt keine Zeit, sich zurückzulehnen: Kaum haben sich die alliierten Nationen von Wars World am Ende des zweiten Teils gegen die mächtige Black Hole Army behauptet, kriselt es schon wieder von Neuem. Diesmal bahnt sich gleich doppelter Ärger an, denn die Black-Hole-Armee hat schlagkräftige Verstärkung angeheuert und rückt im ganzen Land mit schwerem Geschütz an. Der Masterplan: Die alliierten Nationen Blue Moon, Orange Star, Green Earth und Yellow Comet verbünden sich und überlassen dem Spieler das komplette Kommando. Wenn dann der Stylus alternativ zum Digitalkreuz dazu verwendet wird, um seine Einheiten zu dirigieren, gewinnt die Bezeichnung „Krisenstab" fast schon eine neue Bedeutung.

KRIEG DER WELTEN

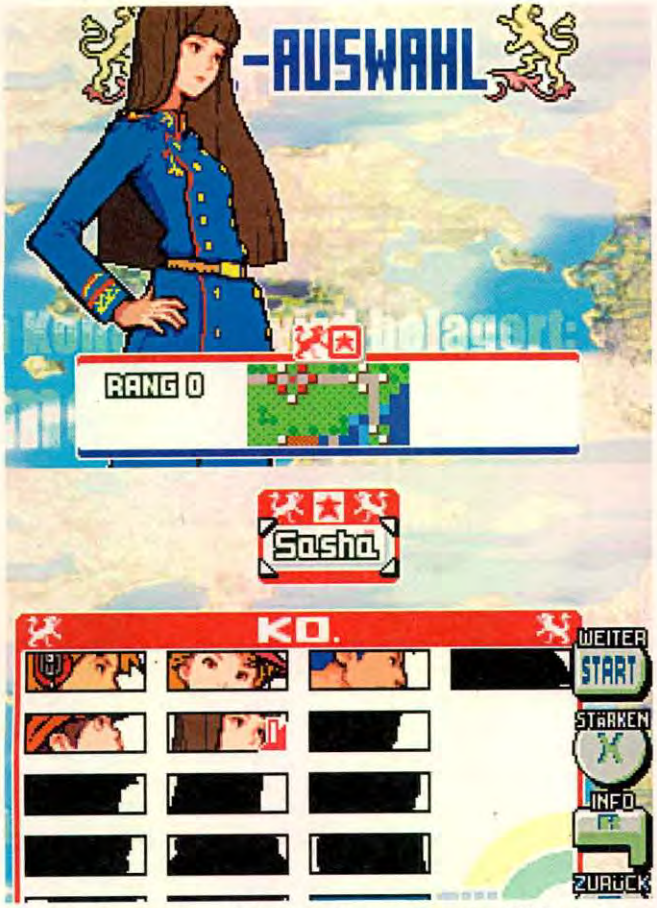
Wie die beiden Vorgänger auf dem Game Boy Advance brilliert auch *Dual Strike* mit einer ausgeklügelten Spielmechanik, die leicht zugänglich ist, aber dem Spieler spätestens nach vier Stunden einiges an strategischem Geschick abverlangt. Die ersten der insgesamt 28 Missionen sind als Tutorial konzipiert und führen angehende Befehlshaber mit hilfreichen Einweisungen an der Hand. Wer die Vorgänger kennt, braucht sich kaum umzustellen: Zunächst ordnet ihr euren Boden-, Wasser- und Lufteinheiten an, wohin sie auf der schachbrettähnlichen Landkarte ziehen sollen. Der Bewegungsradius richtet sich dabei sowohl nach dem gewählten Charakter als auch nach der Beschaffenheit des Terrains wie Stadtinfrastruktur, Hügellandschaft oder Grünfläche. Habt ihr mehrere Runden absolviert, darf eine von 40 Spezialattacken benutzt werden, um die feindlichen Einheiten und Fahrzeuge zu dezimieren. Macht Black Hole einmal richtig Ernst, steuert ihr neuerdings sogar zwei Offiziere gleichzeitig in einer Mission, womit der taktische Gehalt noch einmal steigt. Neben der

ÜBERSETZUNG Die Befehlshaber geben euch wertvolle Tipps.

STECKBRIEF Informationen zu den Offizieren erleichtern die Wahl.

RADIUS Die Reichweite ändert sich je nach Terrain und Einheit.

MUSKELPROTZ Max fügt seinen Gegnern 120 % Schaden zu.



K. O. Vor einer Mission wählt ihr die Kommandierenden Offiziere.

geschickten Platzierung der eigenen Figuren zählt im späteren Verlauf auch die Fertigung neuer Bomber, Flugzeugträger oder Spähboote zu den Aufgaben des Spielers. Da jeder der 27 Kommandanten über spezifische Fähigkeiten verfügt, sollte auch die Charakterwahl im Vorfeld einer Mission mit Bedacht getroffen werden. Die Entscheidung hat beispielsweise Einfluss darauf, wie weit bestimmte Einheiten im Gelände voranschreiten, wie viel Schaden man beim Gegner landet oder wie groß der Sichtradius der Spähtruppen ist.

MODI EN MASSE

Vier weitere Einzelspieler-Modi ergänzen die Solo-Kampagne: Im Echtzeitkampf-Modus entscheidet ihr euch für eine ausgewogene Truppe, bestehend aus Infanteristen und Panzern, und rückt mit dieser Konstellation mittels Steuerkreuz und A-Button zum Feuern ins Kriegsgebiet vor. Mit mehreren Systemen ist diese Spielart sogar für bis zu acht Offiziere ausgelegt. Der Survival-Modus richtet sich an Strategen, die unter vorgegebenen Bedingungen elf Karten am Stück von einer feindlichen Armee räumen können. Beispielsweise stehen nur ein knappes Budget, 99 Runden oder ein Zeitlimit von 25 Minuten zur Verfügung. Wer einfach nur einen schnellen Kampf ausfechten möchte, liegt beim Kriegsgebiet-Modus genau richtig. Auch Freunde zünftiger Multiplayer-Scharmützel kommen voll auf ihre Kosten, denn per Wireless-LAN übertragt ihr nicht nur eigens editierte Karten und eine Demo des Echtzeitkampfes, sondern baut auch im Versus-Modus für vier Spieler auf 140 alten und neuen Schauplätzen eure Kriegsmaschinen auf. Nun dürfen sogar Botschaften an eure Mitspieler geschickt werden. Falls ihr nur ein System zur Hand habt, wird der DS nach jeder Spielrunde, die ihr wahlweise auch als Team bestreiten könnt, einfach weitergereicht. Für dieses herrliche Taktikfest können die Friedensverhandlungen gar nicht lange genug ruhen. Am 30. September bläst *Advance Wars: Dual Strike* hierzulande zum Angriff und sollte alle Strategenherzen im Sturm erobern.

CHRISTOPH KRAUS

DETAIL-CHECK ADVANCE WARS: DUAL ...

Tarnfarben-Uniform gegen Ritterrüstung

Wir haben das strategische Fantasy-Gemetzel Fire Emblem mit Advance Wars: Dual Strike verglichen.

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE (DS)

GAMEPLAY ★★★★★

Einzelspieler-Modus: 28 Kampagnen und vier weitere Modi stehen zur Auswahl: Echtzeitkampf, Survival, Kriegsgebiet und Versus. Am Reißbrett erstellt ihr Karten.
Mehrspieler-Modus: Per WLAN ziehen vier Spieler im Kampf-Modus in die Schlacht oder kämpfen Seite an Seite. Im Echtzeitkampf dürfen sogar acht Spieler teilnehmen.
Story: Die Truppen der Black Hole Army haben den Nationen von Wars World den Krieg angesagt. Diese verbünden sich, um die Armee zu stellen.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: *Dual Strike* nutzt den DS gut aus und ist dank des zweiten Bildschirms noch übersichtlicher.
Sound: Stimmige Musikkulisse, die leider ohne Sprachsamples auskommen muss.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

FIRE EMBLEM (GBA)

GAMEPLAY ★★★★★

Einzelspieler-Modus: Es gibt 30 Kapitel, wobei die ersten 10 als Training konzipiert sind. Die Spielzeit beim ersten Durchgang liegt bei etwa 25 Stunden.
Mehrspieler-Modus: Bis zu vier Spieler kämpfen im Single- oder Multi-Modul-Modus mit formierten Teams gegeneinander. Aufgrund weniger Modi in dieser Hinsicht schwächer als *Advance Wars*.
Story: In der Rolle mutiger Ritter widersetzt ihr euch der Truppe um Black Fang. Die Story wird mit fesselnden Dialogen ausgeschmückt.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: *Fire Emblem* besticht durch qualitativ hochwertige Standbilder und eine klasse Atmosphäre.
Sound: Der epische Soundtrack besteht aus 94 Kompositionen. Klasse!

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Technisch zeigen *Advance Wars: Dual Strike* und *Fire Emblem* die Möglichkeiten der beiden Systeme sehr gut auf. Spielerisch sind beide Titel auf ähnlich hohem Niveau. *Dual Strike* hat dank des besseren Multiplayer-Modus aber leicht die Nase vorn.

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak
bemalt sich mit Tarnfarbe.

Mir hat *Advance Wars: Dual Strike* insbesondere wegen des klasse Multiplayer-Modus sehr viel Spaß gemacht. Die Auswahl an Maps ist gigantisch und sogar einige der besten Karten der Game-Boy-Advance-Versionen sind enthalten. Der Echtzeitkampf ist zudem eine nette Bereicherung für bis zu acht Spieler. Dieser Titel wird noch für lange Zeit im Schacht meines DS bleiben.

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
zieht gern in den Kleinkrieg.

Auf den ersten Blick traut man der comichaften Fassade eine solch gigantische Spieltiefe, wie sie *Advance Wars* seit jeher bietet, kaum zu. Das strategische Ausmaß ist im Kampagnen-Modus umso größer, je weiter man im Spiel vorankommt. Dass man neuerdings zwei Kommandanten steuern kann und deren unterschiedliche Fähigkeiten nutzt, wurde ebenfalls gut integriert.

TEST
ADVANCE WARS DS

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-8 (1 Cartridge)	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
30. September	Ca. € 40,-

- ⊕ Intuitive Lernkurve
- ⊕ Über 140 Karten im Versus-Modus
- ⊕ Hoher Übersichtlichkeitsgrad
- ⊖ Grafisch kaum Fortschritte

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Trotz des komplexen Befehlskatalogs kommen auch Anfänger mit der Bedienung gut zurecht.

STEUERUNG **91%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
79%	80%	**90%**	89%

Dieser Krieg sollte ausnahmsweise nie aufhören. **Rettet Wars World mit dem Stylus!**

Meteos

Der süchtig machende Meteoritenhagel **schlägt auf dem DS ein.**

Nintendos innovatives Handheld mausert sich zum Geheimtipp für Denksportfans – nach *Zoo Keeper* und *Polarium* erscheint mit *Meteos* eine nicht minder innovative Knobelei. Obwohl das Grundprinzip leicht verständlich und das Spielprinzip gleichzeitig so genial ist, tut sich der Spieler damit nicht gerade leicht. Von oben regnen Meteoriten auf den unteren Bildschirm. Um euren Planeten vor dem Untergang zu bewahren, sortiert ihr die Himmelskörper mit dem Stylus so, dass mindestens drei mit der gleichen Farbe in vertikaler oder horizontaler Form zusammen liegen. Aber Achtung, die Meteoriten lassen sich nur nach oben oder unten verschieben, niemals nach rechts oder links. Gelingt euch eine solche Dreierreihe, so verwandeln sich die Meteos in Raketen und steigen empor. Sobald sie den Orbit auf dem oberen Bildschirm erreicht haben, verschwinden sie für immer. Allerdings werden sie häufig durch darüber liegende Meteoriten gebremst und fallen langsam auf die Planetenoberfläche zurück. Dann solltet ihr weitere Raketen zünden, um den Meteoriten zusätzlichen Schub zu verpassen.

FASZINATION IM ALL

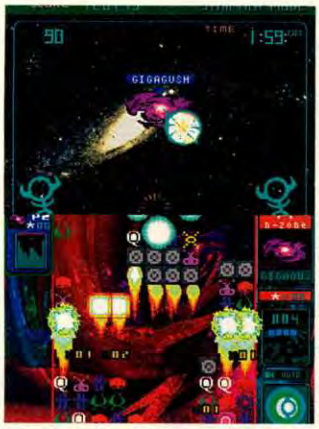
Schon die ersten Minuten mit *Meteos* faszinieren, aber der uneingeschränkte Suchteffekt kommt erst nach ein paar Stunden, denn was Q Entertainment hier an spielerischer Tiefe integriert hat, rockt: Je nach Farbe und Anordnung der Meteoriten entwickeln die Raketen unterschiedliche Schubkraft, die Planeten haben verschiedene Gravitationskräfte und zahlreiche Extras wie Smartbombs katapultieren den Spielspaß in die Stratosphäre. Dazu tragen auch die verschiedenen Spiel-Modi und die für Puzzlespiel-Verhältnisse stylische Präsentation bei – angefangen von den Planeten bis hin zu den pfiffigen Sounds. Ein himmlischer Spaß, der durch eine große Spieltiefe überzeugt.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT SUPER

Sascha Dowidat veranstaltet ein Feuerwerk

„Eine nette Sache" – so mein erster Eindruck von *Meteos*. Nach fünf Stunden mit dem Knobelspaß war ich endgültig gefangen. Der hohe Suchtfaktor geht zum einen von der einfachen Steuerung, zum anderen aber auch von dem simplen, wenn auch komplexen Spielprinzip aus. Irgendwann macht es „Klick" und ihr habt den Durchblick – wer bis zu diesem Zeitpunkt durchhält, erlebt den besten Tüftelspaß, den DS-Besitzer zurzeit auf diesem Planeten finden. Den krönenden Abschluss findet der Meteoriten-Spaß in einem tollen Mehrspieler-Modus. So sehen innovative und wohl durchdachte Spielkonzepte aus, die Wochen fesseln – warum gelingt das nicht auch anderen Entwicklern?



KRIEG Im Star-Trip-Modus kämpft ihr gegen feindliche Planeten.

CLEVER Mit etwas Geschick gibt es lange Kettenreaktionen.

BLAUER PLANET? Geolyte erinnert an die Erde mit normaler Gravitation.

TEST

METEOS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Q Entertainment
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: 23. September	Preis: Ca. € 40,-

- ⊕ Extrem hoher Suchtfaktor
- ⊕ Fantastisches Spielprinzip
- ⊕ Schicke Präsentation
- ⊖ Längere Einarbeitungszeit

CONTROLLER CHECK STANDARD

L: Meteos beschleunigen	R: Meteos beschleunigen	X: –
Steuerkreuz: Bewegen		Y: –
Mikrofon: –		A: –
Touchscreen: Bewegen	Start/Select: Pause/–	B: –

Einfache wie geniale Steuerung über den Touchscreen, die leicht von der Hand geht.

STEUERUNG **87%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	81%	88%	**90%**

Fantastischer Puzzlespaß mit genialem Spielprinzip und hohem Suchtfaktor.

Madden NFL 06

In den USA als Volkssport gefeiert, bei uns eher ein Nischenprodukt: **American Football für unterwegs ...**

Während die Madden-Reihe auf den Heimkonsolen mit der Einführung der Quarterback-Vision-Control (erstmalig wird die Blickrichtung des Quarterbacks berücksichtigt) eine kleine Revolution hinsichtlich der Steuerung erfahren hat, halten sich die Verbesserungen bei der Nintendo-DS-Version in Grenzen. Zwar glänzt Madden NFL 06 immer noch mit einer sehr guten Spielbarkeit und noch immer ist es das beste Footballspiel auf dem Nintendo DS, allerdings bietet es im Vergleich zum Vorgänger kaum Neues: Nach wie vor wird der Touchscreen nur in geringem Maß ausgenutzt.

KEINE EXPERIMENTE

Während des normalen Spielbetriebs dient dieser ausschließlich als Auswahlscreen für die verschiedenen Spielzüge. Außerdem erhaltet ihr über ihn bestimmte Infos (Spielstand, Punkte der einzelnen Spieler etc.). Ansonsten findet der Touchscreen nur bei den selten vorkommenden Fieldgoals Anwendung: Sowohl der Winkel und die Richtung als auch die Kraft des Schussversuches müssen justiert werden. Hier wäre sicherlich mehr drin gewesen – man denke nur an eine Kombination von digitalen Steuerkreuz (Bewegung des Quarterbacks) und Touchscreen (sämtliche Wurfaktionen des Quarterbacks)!

ABGEHACKTE BEWEGUNGEN

Bei der technischen Umsetzung des Titels schleichen sich wie schon beim Vorgänger ebenfalls Schwächen ein. Die Polygonfiguren sehen etwas kantig aus und die Animationen des DS-Madden NFL 06 sind teilweise stockend: So wirken zum Beispiel sämtliche Ballannahmen durch die Receiver sehr abgehackt und dadurch auch unrealistisch. Das hätten die Entwickler angesichts der vorhandenen Rechenpower besser hinbekommen können. Fans des Sports und Nintendo-DS-Besitzer werden trotz aller Macken mit einem guten American-Football-Titel versorgt.

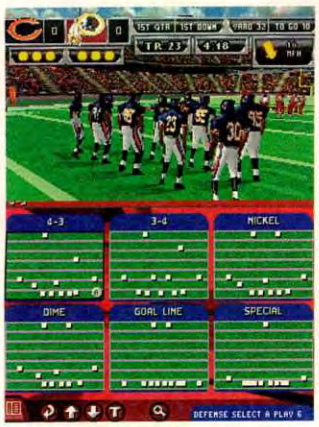
OLIVER BECK

MEIN FAZIT **GUT**

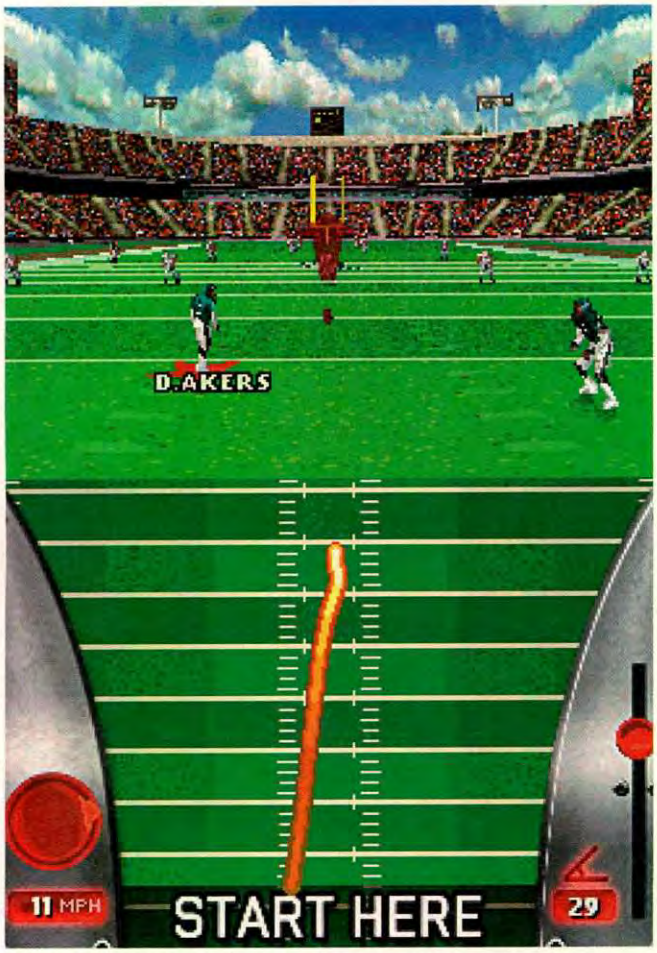
Udo Crnjak ist enttäuscht

Also etwas mehr Einfallsreichtum hätte man von den Entwicklern bei Electronic Arts schon erwarten können. Anstatt das Spiel grafisch einfach nur von den Heimkonsolen auf den Nintendo DS zu portieren, hätte man die einzigartigen Touchscreen-Fähigkeiten des Nintendo DS in die an sich sehr gute Steuerung von Madden NFL 06 einbinden können. So bleibt leider nur eine grundsolide Umsetzung eines hervorragenden Footballspiels übrig, die allerdings aufgrund ihrer grafischen Mankos etwas vom einzigartigen Madden-Charme einbüßt. Leider fehlen auch einige spielerische Neuerungen, die dieses Jahr auf dem GameCube ihre Premiere feierten.

REPLAY In der Wiederholung können die spektakulärsten Spielzüge



TAKTIK Jetzt schnell den richtigen Spielzug auswählen und dem



INNOVATIV Wenigstens bei den Fieldgoals muss man mit dem Touchscreen arbeiten. Richtung und Stärke des Kicks werden eingestellt.

TEST

MADDEN NFL 06

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Sprache:	Englisch

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Noch nicht geprüft**
Termin **8. September**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ NFL-Lizenz
- ⊕ Sehr gute Spielbarkeit
- ⊖ Kaum Neuerungen
- ⊖ Hakelige Animationen

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

L: Passen, steifer Arm	R:Passen, steifer Arm	X: –
Steuerkreuz: Bewegen		Y: –
Mikrofon: –		A: Passen, Rennen
Touchscreen: Übersicht, dgoals	Start/Select: Pause	B: Passen, Drehen

Etwas überladen, aber dennoch sehr gut. Der Touchscreen wurde leider kaum ins Spiel integriert.

STEUERUNG **78%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
62%	61%	**75%**	73%

Spielerisch einwandfreies Footballspiel. Technisch leider nur **absolutes Mittelmaß.**

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Square Enix Party 2005

Am 30. und 31. Juli fand die Square Enix Party in der Makuhari Messe nahe Tokio statt. Obwohl auf der Veranstaltung ausschließlich Titel der Firma selbst gezeigt wurden, strömten 45.000 Besucher zu dem Ereignis. Allerdings war nur ein Nintendo-Vertreter mit dabei: *Slime Mori Mori Dragon Quest 2*. Der War-Machine-Battle-Mode stand für lockere Proberunden am gemütlich eingerichteten Stand bereit. Ein herunterladbares Minispiel stand als Leckerli auch bereit. Der gesamte Event hat gezeigt, welche Popularität die Rollenspielexperten in Japan genießen. Vielleicht liegt das auch daran, dass Square Enix auf Veranstaltungen jeder Art, wie beispielsweise der Tokyo Game Show oder der World Hobby Fair, keine Kosten und Mühen scheut, um die Fans bei Laune zu halten. Für Japan jedenfalls ist das nichts Besonderes.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Pokémon XD: Gale of Darkness
2. Chibi Robo
3. Super Mario Stadium: M. Baseball
4. Jikkyou Powerful Pro Baseball 12
5. One Piece Grand Battle

NINTENDO DS

1. Gentle Brain Exercises
2. DS Training For Adults: ...
3. Nintendogs
4. Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour
5. Ouendan

GAME BOY ADVANCE

1. Boktai 3: Shin Bokura no Taiyou
2. Mushi King
3. Magic Teacher Negima
4. Futari wa Precure Max Heart
5. Burabura Donkey

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

KAMPF Oben wird gekämpft, unten sieht man den Effekt.

OBERWELT Auf seiner Reise trifft Slime auf einige Gegner.

Slime Mori Mori Dragon Quest 2

ROLLENSPIEL Lasst die Kampfmaschinen sprechen!

Die in Japan unglaublich populäre *Slime Mori Mori*-Serie meldet sich mit einer Nintendo-DS-Version zurück. Im Königreich von Sulan leben Slimes in friedlichen Dorfgemeinschaften zusammen. Die Ruhe wird gestört, als eines Tages die Tail Brigade einfällt und alle Dorfbewohner entführt. Der Spieler schlüpft in die Rolle des letzten Slimes, der seine Freunde retten und den hinterhältigen Plan der Feinde vereiteln muss. Hierzu klemmt sich Slime hinters Steuer einer gigantischen Kriegsmaschine und kämpft erbittert gegen die bösen Jungs. Auch die Tail Brigade verfügt über stattliche Superpanzer und anderes schweres Kriegsgerät. Während der Auseinandersetzungen leisten euch hilfreiche Gegenstände und unterschiedliche Waffen wertvolle Dienste. Der Titel soll nicht nur beide Bildschirme ausgiebig nutzen, sondern auch einen kabellosen Mehrspieler-Modus bieten. **(uc)**

Hersteller: Square Enix
Internet: www.square-enix.com/jp
Termin: 2005 (Japan)

STORY Slime erfährt in Gesprächen mehr über die Tail Brigade.

WEHRHAFT Trotz seiner weichen Schale kann er auch zuhauen.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ **NEUE SONGS FÜR BAND BROTHERS** Nintendo möchte von japanischen Spielern wissen, welche Songs sie am liebsten in dem Musik-Titel *Band Brothers* haben möchten. Die Top-20-Auswahl erscheint zusammen mit Extras auf einer Update-Cartridge. **+++** **BEWEGUNG IM SPIEL** Nintendo wird dem DS-Pinball-Game *Metroid Prime Pinball* ein spezielles Rumble-Pak beilegen, das in den GBA-Schacht gesteckt wird. Dieser Zusatz sorgt für intensivierende Rüttelattacken während des Spiels. **+++** **REVERSE JUDGMENT AUF DS** Capcom bietet eine Flash-Variante seines letzten *Reverse Judgment*-Titels auf der offiziellen Homepage zum Probespielen an. **+++** **JAGDSAISON VERSCHOBEN** Nintendo hat bekannt gegeben, dass der Titel *Metroid Prime Hunters* für den Nintendo DS erst im Jahr 2006 veröffentlicht wird. **+++** **20 JAHRE SUPER MARIO BROTHERS** Zu diesem Anlass wird Ninten-

Where Do Babies Come From?

GESCHICKLICHKEIT Im Dreieck springen.

Sega zeigt bei der Gestaltung des Nachfolgers des abgefahrenen *I Could Die For You* (In den USA: *Feel the Magic XX/XY*, bei uns: *Project Rub*) Konsequenz und hat sich einiges an neuen Ideen einfallen lassen. Der Spieler kann also wieder eine stattliche Anzahl an total durchgeknallten Minispielen erwarten, die dieses Mal noch viel abgedrehter sein sollen als im Vorgänger. Als Grundlage dient die neue Dreierbeziehung zwischen dem Hauptcharakter, seiner Herzdame und einem weiteren Mädchen. Letztere ist selbst scharf auf den DS-Romeo und versucht der wachsenden Romanze der beiden anderen durch intrigante Störungen ein Ende zu machen. Die Entwickler bleiben ihrer stilvollen Silhouetten-Grafik treu, wodurch Fans des Vorgängers mit Sicherheit in dieser Hinsicht nicht enttäuscht werden. **(uc)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: 20.Oktober (Japan)

MINISPIELE... werden wieder mit Cut-Scenes verbunden.

Ultimate Spider-Man

ACTION Näher am Comic geht nicht

Bei Spideys neuestem Software-Auftritt stand nicht ein Film Pate, sondern die gleichnamige Comic-Serie aus dem Hause Marvel. Um den Comic-Touch so gut wie möglich zu vermitteln, haben sie sich für den Cel-Shading-Look entschieden. Die typischen schwarzen Bilderrahmen sollen während der Zwischensequenzen zusätzlich die Nähe zur Comic-Vorlage symbolisieren. Als besonderes Schmankerl haben die Entwickler von Treyarch auch noch Venom ins Spiel integriert. Die Gebete der Fans wurden endlich erhört. Spider-Mans Erzfeind ist durch seine Größe wesentlich träger als der Superheld, aber auch stärker. Mit ihm kann der Spieler nicht nur Autos durch Gegend schmeißen, sondern auch wehrlosen Passanten die Lebensenergie abzapfen, um an Stärke zu gewinnen. **(uc)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: 13. September (USA)

VERWANDTSCHAFT Die Präsentation ist nahe am Comic.

MAHLZEIT Als Venom kann der Spieler Passanten die Lebensenergie abzapfen.

do eine Famicom-Mini-Version des 1985 erschienenen Titels veröffentlichen. +++ **ES HAT EINEN NAMEN** Die DS-Fortsetzung zu dem superwitzigen Brüder-RPG *Mario & Luigi: Superstar Saga* wurde von Nintendo offiziell betitelt. Der Titel erscheint unter dem Namen *Mario & Luigi: Partners in Time*. +++ **JUMP-SUPERSTARS-TRAINING** Japanische *Jump Superstars*-Fans haben die Möglichkeit, in einem der insgesamt 326 Läden, die den Nintendo Download Service unterstützen, eine Trainingsversion des Titels herunterzuladen. +++ **VERKAUFSSCHLAGER** Electronic Arts gab bekannt, dass sich *Madden NFL 06* in der ersten Woche nach Erscheinen 1,7 Millionen Mal verkauft hat. +++ **POKÉMON RANGER** Die Identität des mysteriösen Rangers wurde enthüllt: Es handelt sich um ein neues Pokémon-Action-RPG. Erscheinen soll das Spiel 2006 noch vor *Pokémon Diamond & Pearl*. +++

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Zwielichtige Zeiten

Für „mehr Tiefgang, mehr Levels und noch höhere Qualität" bringt man doch gerne etwas Geduld auf. Diese Tugenden beschwor jedenfalls Nintendo of Americas Marketing-Chef Perrin Kaplan bei seiner Begründung, warum die Veröffentlichung des neuen GameCube-*Zelda: Twilight Princess* auf 2006 verschoben wurde. Verständnis hat wohl jeder für diese Entscheidung, denn *Zelda* ist ein dermaßen wichtiges Qualitäts-Aushängeschild für Nintendo, dass alle Perfektionismus-Bemühungen angebracht sind. Aber dummerweise hat sich damit der mit Abstand größte Hoffnungsträger für den siechenden GameCube und „Spiel des Jahres"-Kandidat aus dem kommenden Weihnachtsgeschäft verabschiedet. *Zelda*-Titel sind wichtige „System Seller", die Unentschlossene zum Kauf der dazugehörigen Konsole bewegen können. Aber wenn das neueste Spielsystem eines Hardware-Mitbewerbers bereits vor dem *Zelda*-Zeitpunkt erhältlich ist, dürfte dieser Effekt geschwächt werden. Microsofts Ankündigung, noch dieses Jahr eine Basisversion der Xbox 360 für 299 Euro anzubieten, sollte für Nintendo ein Warnschuss vor den Bug sein: Qualität braucht ihre Zeit, aber trotzdem hat man nicht alle Zeit der Welt.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Madagascar
2 Super Smash Bros. Melee
3 MVP Baseball 2005
4 Medal of Honor: European Assault
5 Donkey Kong Jungle Beat

NINTENDO DS

1 Kirby: Canvas Curse
2 Super Mario 64 DS
3 Star Wars Episode III: Revenge ...
4 Goldeneye: Rogue Agent
5 WarioWare: Touched!

GAME BOY ADVANCE

1 Pokémon Emerald
2 Madagascar
3 Fire Emblem: Sacred Stones
4 Star Wars Episode III: Revenge ...
5 Lego Star Wars

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Pokémon XD: Gale of Darkness ..... 4. August
Sonic Gems Collection ..... 11. August
Geist ..... 15. August

Erscheint demnächst
Battalion Wars ..... 26. September
Viewtiful Joe Battle Carnival ..... 29. September

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:
Jump Superstars ..... 8. August
Kyouryuu Guranpuri ..... 11. August
Madagascar ..... 11. August
Yakitate!! Japan ..... 11. August
Castlevania: Dawn of Sorrow ..... 25. August
Lost in Blue: Futari no Survival Life ..... 25. August
Puzzle Bobble DS 25.August
Lunar Genesis ..... 25. August

Erscheint demnächst
Dig Dug Digging Strike ..... 8. September
Tamagotchi ..... 15. September

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
B-Densetsu! Battle B-Daman Honoo Tamashii . 4. August
Madagascar ..... 11. August
Kunio-Kun Nekketsu Collection ..... 25. August

Erscheint demnächst
Wagamama Fury Mirumo de Pon! ..... 8. September
Mario Tennis Advnace ..... 13. September

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Madden NFL 2006 ..... 8. August
Geist ..... 16. August
Sonic Gems Collection ..... 16. August
Hulk: Ultimate Destruction ..... 23. August
Mario Superstar Baseball ..... 29. August
WWE Day of Reckoning 2 ..... 29. August
Namco Museum: 50th Anniversary ..... 30. August
One Piece: Grand Battle ..... 6. September
Rainbow Six: Lockdown ..... 6. September

Erscheint demnächst
Scooby Doo Unmasked ..... 12. September
NHL 06 ..... 13. September
World Series of Poker ..... 13. September
Battalion Wars ..... 19. September
Tak 3 ..... 19. September
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects ..... 20. September
Tiger Woods PGA Tour 2006 ..... 20. September
X-Men Legends 2 ..... 20. September
Midway Arcade Treasures 3 ..... 26. September
Ultimate Spider-Man ..... 26. September
Spartan: Total Warrior ..... 27. September
Pokémon XD ..... 3. Oktober
Ty 3 ..... 11. Oktober
Chicken Little ..... 18. Oktober
Fire Emblem ..... 18. Oktober
Tony Hawk's American Wasteland ..... 18. Oktober
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble ..... 18. Oktober
SpongeBob: Lights, Camera, Pants ..... 19. Oktober
Dance Dance Revolution: Mario Mix ..... 24. Oktober
SSX on Tour ..... 24. Oktober

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:
Madden NFL 2006 ..... 8. August
Advance Wars: Dual Strike ..... 22. August
Nintendogs ..... 22. August
Pac'n Roll ..... 23. August
Yu-Gi-Oh: Nightmare Troubadour ..... 30. August

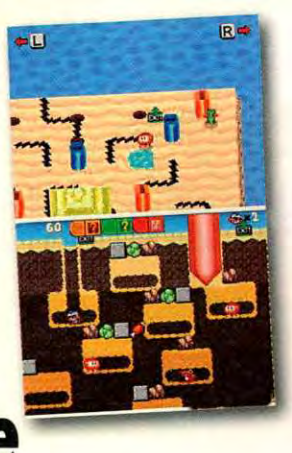
Erscheint demnächst
Tak 3 ..... 19. September
Lunar Dragon Song ..... 20. September
Trace Memory ..... 26. September
Ultimate Spider-Man ..... 26. September
Frogger ..... 27. September
Lost in Blue ..... 27. September
Castlevania: Dawn of Sorrow ..... 4. Oktober
Zoo Tycoon ..... 10. Oktober
Trauma Center ..... 11. Oktober
Metroid Prime: Hunters ..... 17. Oktober
Spyro: Shadow Legacy ..... 18. Oktober
Tony Hawk's American Wasteland ..... 18. Oktober

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
Madden NFL 2006 ..... 8. August
Dragonball GT: Transformation ..... 9. August
Gumby vs the Astrobots ..... 16. August
Sigma Star ..... 17. August
Kim Possible 3 ..... 21. August
Lizzie McGuire 3 ..... 21. August
That's so Raven ..... 21. August
Dynasty Warriors Advance ..... 29. August
Namco Museum: 50th Anniversary ..... 30. August
Barbie Pegasus ..... 6. September
One Piece: Grand Battle ..... 6. September

Erscheint demnächst
Scooby Doo Unmasked ..... 12. September
Donkey Kong: King of Swing ..... 19. September
Tak 3 ..... 19. September
Ultimate Spider-Man ..... 26. September
Ty 3 ..... 11. Oktober
Nightmare before Christmas ..... 11. Oktober
Mario Tennis Advance ..... 17. Oktober
World Poker Tour ..... 17. Oktober
Chicken Little ..... 18. Oktober
Tony Hawk's American Wasteland ..... 18. Oktober
SpongeBob: Lights, Camera, Pants ..... 19. Oktober
Gunstar Super Heroes ..... 25. Oktober

Dig Dug Digging Strike



GESCHICKLICHKEIT Er kam, sah und grub den anderen eine Grube.

ACHTUNG Feinden läuft man oben über den Weg.

Ältere Semester in der Spielergemeinschaft werden sich vielleicht noch an das Original von *Dig Dug* erinnern. 1982 kam das Spiel in die Arcade-Hallen und begeisterte Zocker überall auf dem Globus. Namco wird im September in den USA ein DS-Remake des „tief schürfenden" Titels auf den Markt bringen. Natürlich nutzen die Entwickler beide Bildschirme, um die Grab-Action so spaßig wie möglich zu gestalten. Auf dem oberen Bildschirm bewegt sich der Spieler auf der Oberwelt, wo er auch hin und wieder größere Feinde treffen wird. Sobald man den Spaten schwingt, verlagert sich das Spielgeschehen auf den Touchscreen, der dann alles in einer klassischen, zweidimensionalen Ansicht zeigt. **(uc)**

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.com
Termin: 20. September (USA)

Karaoke Revolution Party

GESCHICKLICHKEIT Virtuelle Stimmübungen

ÜBUNG Unmusikalische Naturen werden sich richtig schwer tun.

GameCube-Besitzer kommen zum ersten Mal in den Genuss des virtuellen Gesangsunterrichts. Auf der PlayStation 2 hingegen sind schon einige Teile erschienen und erfreuen sich bereits größter Beliebtheit. Stimmgewaltigen Spielern stehen 50 Lieder zur Auswahl, zu denen sie ihr musikalisches Talent unter Beweis stellen können. Um einen intensiven Bezug zu seinem virtuellen Superstar herzustellen, kann man in einem Charakter-Editor sein Alter Ego zusammenschustern. Zusätzliche Minispiele, wie etwa eine stimmgesteuerte Volleyball-Abwandlung, sollen die Motivation auf einem hohen Niveau halten. Wenn die Entwickler auf dem GameCube die gleiche Qualität erreichen wie bei der Sony-Konkurrenz, steht allen Nachwuchs-Pavarottis ein tolles Spiel ins Haus. **(uc)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
Termin: November (USA)

DICKER BROCKEN Die Feinde sind oft gigantisch groß.

Lunar: Dragon Song

ROLLENSPIEL Wir singen dem Drachen ein Schlaflied.

Die Handlung des neuesten Teil der beliebten *Lunar*-Serie wird 1.000 Jahre vor den Ereignissen von *Lunar: The Silver Star* stattfinden. Gemeinsam mit den Hauptfiguren Jian, Gabryel, Lucia, Flora und Rufus wird der Spieler gegen eine ganze Reihe Dämonen kämpfen und Stück für Stück die Story enthüllen. Das Entwicklerduo Japan Art Media und GameArts plant die Integration von einigen originellen Features, die zum Teil auch die DS-Hardware gezielt einbeziehen. Das „Light & Dark"-System kommt bei den vielen Gegnern zum Tragen. Erscheint ein Feind der Dark-Gattung, muss man ihn erst in ein Wesen des Lichts transformieren, um ihn besiegen zu können. Ein Kartensystem ist ebenso Teil der umfangreichen Ausstattung. Über das Mikrofon kann der Spieler zudem Befehle erteilen, die dann auf dem Bildschirm umgesetzt werden. **(uc)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: http://www.mmv-i.net
Termin: September (USA)

Geist

Der Tod ist erst der Anfang! Als spirituelles Wesen macht ihr alles und jeden zu eurem Spielzeug.

Was zeichnet einen erstklassigen Ego-Shooter aus? Die Frage lässt sich einfach beantworten: Geniale Grafik, bombastischer Sound, tadellose Spielbarkeit und eine tolle Hintergrundgeschichte. Was aber zeichnet einen außergewöhnlichen Ego-Shooter aus? Da wird es schon etwas schwieriger, die passende Antwort zu finden. Neben den eben genannten Merkmalen verfügen solche Titel über eine besondere Idee, ein originelles Konzept, das gewisse Etwas eben, das sie vom innovationslosen Action-Einheitsbrei abhebt. Das aktuellste Beispiel für einen außergewöhnlichen Shooter ist *Geist* – vielleicht nicht aufgrund der Grafik, des Sounds oder der Spielbarkeit, denn in diesen Bereichen bleibt der Titel teils weit hinter der Konkurrenz zurück. Vielmehr fasziniert das erfrischende und unterhaltende Konzept, das die Entwickler n-Space in Zusammenarbeit mit Nintendo erdacht haben. Der Spieler ist nahezu während der gesamten Spieldauer als Geist unterwegs, löst diverse Rätsel und übernimmt die Kontrolle von Menschen, Tieren und anorganischen Gegenständen. Ausschlaggebend für diese ganz neue Perspektive in einem Ego-Shooter ist die unfreiwillige Trennung von John Raimis Körper und seiner Seele.

DIE FALSCHE ZEIT, DER FALSCHE ORT

Besagter Unglücksrabe ist freischaffender Spezialist für biologische und chemische Bedrohungen. Zusammen mit der Spezialeinheit CR-2, die sich ebenfalls auf dieses Gebiet spezialisiert hat, fällt er bei der Volks Corporation ein. Diese Organisation arbeitet nämlich Berichten zufolge an einem Killer-Virus. Bei diesem Einsatz kommt es zu einem folgenschweren Zwi-

chenfall: Thomas Bryson, der ls verdeckt agierender Wis- enschaftler die Mission vor- bereitet hat, empfängt John und den CR-2-Trupp auf dem Gelände der Volks Corpora- ion, um Daten des verdäch- igen Organismus sicherzu- tellen. Doch noch bevor sich lle Teammitglieder aus dem Staub machen können, spielt iner der Männer verrückt, iquidiert dabei nahezu die esamte Einheit und verletzt ohn schwer. Während dieser inleitung wird der Spieler it der ersten Baller-Passa- e bekannt gemacht, und die interlässt zunächst einen bit- eren Nachgeschmack. Raimi ässt sich recht schwammig urch die Gänge lotsen und umpt mit einer Handfeuer- affe kiloweise Blei ins nicht esonders helle Wachperso- al der Volks Corporation. m späteren Verlauf kommen olche Baller-Passagen des ften vor und bestätigen en anfänglichen Eindruck. Die auftauchenden Gegner erfügen über eine erschre- kend niedrige künstliche ntelligenz (KI) und stellen igentlich nur Kanonenfut- er dar. Sie suchen keine De- kung, es sei denn, sie stehen hnehin vor einer Kiste, und ersuchen auch sonst nicht, ohns Feuersalven aus dem eg zu gehen. In diesen Mo- enten erlebt das Spiel einen inbruch im Hinblick auf tmosphäre und Motivation. llerdings ist der Anteil der hooter-Szenen im Vergleich u den Poltergeist-Einlagen eringer und somit ein Übel, it dem man leben kann.

EISTREICH UND UM SCHAUDERN

Nachdem der Spieler die ntstehung von Raimis neu- r Daseinsform und dessen efangennahme mit ansehen uss, macht er mit Gigi Be- anntschaft. Das kleine Geis- rmädchen versorgt John icht nur mit allerlei nützli- hen Informationen, sondern eleitet ihn auch durch einige utorial-Passagen. Hier lernt er Spieler die grundlegen- en Möglichkeiten kennen, ie er als Geist hat. Man übt ie Übernahme von leblosen egenständen, wechselt über pezielle Geister-Kanäle in en nächsten Raum und er- chreckt den ersten Menschen

INFO GEISTREICHE GRUNDLAGE

Angst ist der Schlüssel

Um bei *Geist* erfolgreich zu sein, muss man die Kunst des Erschreckens perfekt beherrschen.

Bevor der Spieler in die Haut eines anderen Individuums schlüpfen kann, muss dieses erst in die passende Gemütsverfassung gebracht werden. Zunächst ist die Aura des entsprechenden Wesens weiß gekennzeichnet. Nach einer ersten Attacke auf das Nervenkostüm des Ziels verändert sich diese und wird gelb. Das zeigt an, dass das Individuum sehr beunruhigt ist. Gibt man ihr mit einer weiteren angsteinflößenden Aktion den Rest, färbt sich die Aura rot. Dann ist die Körper-Übernahme des Nervenbündels ein Kinderspiel. An folgendem Beispiel möchten wir euch zeigen, wie das in der Praxis aussieht.

Wir haben ein Opfer ausfindig gemacht und halten nach einer Möglichkeit Ausschau, um die Person zu schocken. Hier laden die Duschköpfe dazu ein.

Die mysteriöse Dusch-Aktion hat Wirkung gezeigt. Die gelbe Aura der Frau signalisiert, dass sie beunruhigt und angespannt ist.

Um der Armen und ihrem Nervenkostüm den Rest zu geben, besetzen wir einen Spiegel und schocken sie mit einem entstellten Selbstbild.

Völlig verängstigt und runter mit den Nerven sitzt die Frau am Boden. Die rote Aura ist der Indikator für den völlig verängstigten Gemütszustand.

VOLLE ACTION Die Baller-Passagen von Geist sind gerade mal Durchschnitt. Zum Glück sind sie aber im Vergleich zu den „geistreichen" Szenen seltener.

TOTAL SPASSIG Beim Mehrspieler-Modus Hunt versuchen zwei Spieler (links oben und rechts unten) dieselbe Figur zu kontrollieren.

COOLE OPTIK Als Geist sieht man seine Umwelt in einem anderen Licht.

– mehr dazu findet ihr in unserem Extrakasten „Geistreiche Grundlage". Diese ersten Erfahrungen sind jedoch nur die Spitze des Eisberges der paranormalen Aktionsvielfalt. Im fortschreitenden Verlauf des Spiels weiten sich die Rätsel immer mehr aus und beziehen mehrere Personen und Aktionen ein. So erschreckt man eine Reinigungskraft zunächst als Fledermaus und dann als Gullydeckel mit beängstigendem Eigenleben. Später löst man eine knifflige Situation in einer Kantine, indem man über mehrere Schritte zuerst vom Koch Besitz ergreift und dann die anwesenden Volks-Soldaten mit einer vergifteten Suppe außer Gefecht setzt. Das Besondere an diesem speziellen Beispiel ist, dass man das Gift als Ratte beim Betreten des Komplexes entdeckt und die Kantine als Wissenschaftler betritt.

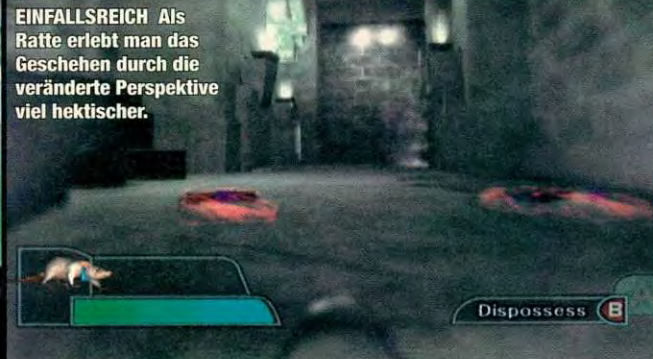
Die Art und Weise, wie der Spieler an die vielen Situationen herangeführt wird, ist stets eine andere – ebenso wie die Lösungswege. Einziger Wermutstropfen ist die allgegenwärtige Linearität. Auch wenn jede Herausforderung eine andere Lösung verlangt, so hat man in den bestimmten Situationen keine Möglichkeit zum Experimentieren und muss sie auf die vorgegebene Weise meistern. Das in *Geist* verwendete Konzept funktioniert zwar, würde aber durch einen größeren spielerischen Freiraum weit mehr faszinieren und den Spaß deutlich in die Höhe schnellen lassen. Neben dem erfrischenden Geister-Dasein verfügt der Titel auch über eine äußerst gelungene Atmosphäre, die vor allem durch die spannende und intrigante Hintergrundgeschichte erzeugt wird. Erfährt man beispielsweise, was es eigentlich mit Gigi auf sich hat und welches Ziel die Volks Corporation in Wahrheit verfolgt, wird es erst richtig interessant. Aber keine Angst, wir wollen euch nicht die Spannung im Vorfeld zerstören, deshalb verraten wir keine Details.

SCHAURIG-SCHÖN UND ZUM FÜRCHTEN

Das Gameplay von *Geist* beschert dem Spieler Höhen und Tiefen. Bei der technischen Umsetzung ist das sehr ähnlich. Während der anfänglichen Action fallen die instabile Bildwiederholungsrate (engl.: Framerate) und die hakeligen Animationen der Protagonisten negativ auf. Die überwiegend kantige Architektur der Umgebung ist zwar ein weiterer Kritikpunkt, betrachtet man aber die grafische Abwechslung von *Geist*, so kann man diese Mängel durchaus verschmerzen. Mit der Gestaltung von hochtechnisierten Laborkomplexen oder einem unterirdischen, zerfallenen Wohnkomplex haben die Entwickler viel Fantasie bewiesen. Die Ausleuchtung der Umgebung unterstützt auf der einen Seite die gelungene Atmosphäre, auf der anderen Seite enttäuscht sie aufgrund der unschönen Statik. Bemerkenswert wiederum ist die Tatsache, dass jeder Gegenstand und jedes Tier ein ganz individuelle Perspektive spendiert bekommen hat. In der Haut eines Hundes beispielsweise nimmt man die Umgebung nur schwarz-weiß wahr und weiter entfernte Bereiche erscheinen unscharf.

HINTERHÄLTIG In einem Minen-Komplex trifft man auf Gegner, die sich unsichtbar machen können. Schaurig und mies zugleich.

MAL WAS NEUES So fühlt man sich also als Fernseher.



EINFALLSREICH Als Ratte erlebt man das Geschehen durch die veränderte Perspektive viel hektischer.

Im akustischen Bereich bekommt der Spieler sehr gute, stimmungsvolle Klänge bei den überaus gelungenen Geister-Passagen zu hören und inspirationsloses Gedudel, wenn Raimi die Waffen sprechen lässt. Auf eine Sprachausgabe haben die Entwickler – mit Ausnahme der Zwischensequenzen – verzichtet. Schade eigentlich, hätten sie alle Gespräche vertont, wäre das der Atmosphäre und der Story einmal mehr zugute gekommen.

WEIT HINTER DEN MÖGLICHKEITEN

Geist verfügt über sehr viel Potenzial, das aber aufgrund der überwiegend durchwachsenen Technik ungenutzt bleibt. Eine stärkere Grafik-Engine und etwas mehr spielerischer Freiraum hätten den Titel zu einem genialen Spielplatz für alle Hobby-Poltergeister werden lassen. Auch die inspirationslosen Baller-Passagen verweigern dem Spiel eine höhere Wertung. Somit hält sich auch der Wiederspielwert beim Story-Modus in Grenzen. Geistreiche Duelle im Mehrspieler-Modus sorgen dennoch über das Lösen des Story-Modus hinaus für Kurzweil. In den drei Spiel-Modi Possession Deathmatch, Capture the Host und Hunt kommt das Geister-Konzept ebenfalls sehr originell zum Tragen. Bei Hunt beispielsweise treten Soldaten gegen Geister an. Die Gespenster können die Kontrolle ihrer Gegner übernehmen und müssen dann versuchen, sie in eine Todesfalle zu befördern. Besonders lustig bei der ganzen Sache ist die Tatsache, dass zwei Spieler versuchen, eine Person zu steuern, und immer den Bewegungen des Konkurrenten entgegenwirken. Leider muss sich auch hier die schwammige und träge Steuerung Kritik gefallen lassen. Auch der Umfang ist im Vergleich zu anderen Mehrspieler-Titeln, allen voran *TimeSplitters: Future Perfect*, zu gering. Jeder, der einen Sinn für ausgefallene Spielkonzepte hat und mit technischen Unzulänglichkeiten leben kann, sollte *Geist* eine Chance geben.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK GEIST

Zwei Ausnahme-Titel im Vergleich

Sowohl *Geist* als auch *Metroid Prime 2: Echoes* sind zwei Spiele, die man gespielt haben muss.

GEIST

GAMEPLAY ★★★½☆

Umfang: Den Story-Modus hat man in ungefähr zwölf Stunden geknackt. Die Suche nach Geheimnissen verlängert die Dauer.
Ausrichtung: Durch das Geister-Gameplay ist der Adventure-Anteil recht hoch. Reines Geballere kommt im Verhältnis seltener vor.
Leveldesign: Sehr linear. Auch wenn sich die Rätsel und Aufgaben kaum wiederholen, wird der Spieler straff durch die Areale geführt.
Wiederspielwert: Gering. Während des Story-Modus sammelt man nahezu alle Secrets. Der Mehrspieler-Modus lockt auch nach dem Durchspielen an den Controller.

MULTIPLAYER ★★★★☆

Spiel-Modi: 3; Possession Deathmatch, Capture the Host, Hunt
Anzahl Karten: 10 Karten, werden durch Finden von Secrets im Story-Modus erst freigespielt.
Maximale Anzahl Spieler: 4

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Eckige Architektur, teilweise stark verwaschene Texturen, sehr oft Ruckler und eine statische Ausleuchtung der Levels geben Anlass zur Kritik. Positiv hingegen sind die thematische Abwechslung der Bereiche sowie die vermittelte Stimmung.
Sound: Teils uninspiriertes Gedudel, teils sehr stimmungsvolle Klänge. Überwiegend lieblose Soundeffekte. Sprachausgabe nur in Zwischensequenzen. Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der Auftakt ist zunächst eine bittere Pille. Das Geballere überzeugt nicht.
2 Sobald man als Geist unterwegs ist, steigt die Begeisterung stark an.
3 Ein nervig langer Ego-Shooter-Teil sorgt für einen Motivationsabfall.
4 Die Story nimmt an Spannung zu. Das Gameplay wird voll ausgereizt.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

METROID PRIME 2: ECHOES

GAMEPLAY ★★★★★

Umfang: Das Ende der Einzelspieler-Variante ist in knapp 20 Stunden erreicht. Diverse Geheimnisse beschäftigen länger.
Ausrichtung: Auch hier steht das Erforschen der Umgebungen im Vordergrund. Geballert wird in *Echoes* aber trotzdem reichlich.
Leveldesign: In der Dark- und Light-World werden zwar Missionsziele vorgegeben. Dennoch hat man viel spielerischen Freiraum.
Wiederspielwert: Mittel! Die Motivation lässt nach dem Durchspielen nach. Allerdings dauert es, bis man alle Geheimnisse entdeckt hat. Der Mehrspieler-Modus macht Spaß.

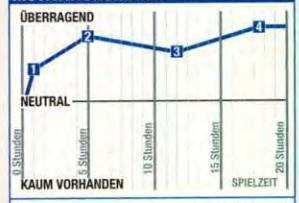
MULTIPLAYER ★★★★☆

Spiel-Modi: 2; klassisches Deatchmatch und Bounty Hunter
Anzahl Karten: 6 Karten, 2 davon müssen erst nach und nach freigespielt werden
Maximale Anzahl Spieler: 4

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Grafik-Engine von Teil 1 wurde stark verbessert, was auf den ersten Blick deutlich zu erkennen ist. Zudem läuft das Geschehen nahezu perfekt mit 60 Bildern pro Sekunde. Kein 16:9-Modus und Beschränkung auf 60-Hertz-Fernsehern.
Sound: Exzellent! Atmosphärische Ambient-Melodien, unzählige erstklassige Soundeffekte. Leider kaum Sprachausgabe. Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung.

MOTIVATIONSKURVE



1 Die Videosequenzen und die tolle Grafik machen sofort Lust auf mehr.
2 Die gigantische Welt bietet viel zum Erforschen und zieht einen in den Bann.
3 Die Feinde und Bosskämpfe werden spektakulär, aber auch frustiger.
4 Gegen Ende steigen der Schwierigkeitsgrad und die Motivation.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Beide Titel verfügen über einen für Ego-Shooter untypisch hohen Adventure-Anteil. Allerdings hat *Metroid Prime 2: Echoes* durch die wesentlich höhere spielerische Freiheit, die tadellose Steuerung und nicht zuletzt die atemberaubende Technik die Nase vorne. *Geist* hingegen punktet aufgrund des unkonventionellen Gameplay-Designs, das durch die veraltete Technik leider deutlich hinter den Möglichkeiten bleibt.

IMPORT-TEST GEIST

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	n-Space
Speichern:	4 Blöcke
Video:	4:3, 16:9, Progr. Scan
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.com**

Spieler **1-4**	Sprache **Englisch**
Europa-Termin **Oktober**	Störfaktor Sprache **Gering**

⊕ **Erfrischendes Konzept**
⊕ **Spielerische Abwechslung**
⊖ **Technisch sehr durchwachsen**
⊖ **Sehr linear**

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Während der Baller-Action recht schwammig und träge. Ansonsten gut umgesetzt.

STEUERUNG 71%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	71%	79%	78%

IMPORT USA

Gelungenes Geister-Konzept mit Höhen und Tiefen im Gameplay sowie technischen Macken.

MEIN FAZIT | **GUT**

Udo Crnjak ist der Redaktions-Schreck.

Geist ist sehr unterhaltsam, lässt aber auch viel Potential ungenutzt. Das Prinzip ist erfrischend und funktioniert richtig gut, wenn man sich nicht daran stört, dass der Titel sehr linear ist und die Geister-Spielereien streng vorgegeben sind. Leider nagen die knapp durchschnittlichen Baller-Sequenzen und die durchwachsene Technik an der Wertung.

MEIN FAZIT | **GUT**

Fabian Sluga spielt gerne mal den Poltergeist.

Mir hat *Geist* richtig gut gefallen. Die *Geist*-Idee ist einzigartig und die Geschichte entfaltet eine tolle Atmosphäre. Es ist echt schade, dass die Technik nicht ganz up to date und der Ablauf so arg linear ist. Dennoch sollten alle Ego-Shooter-Fans *Geist* eine Chance geben und mal Probe spielen.

Pokémon XD
Der dunkle Sturm

Kryptisch: Krallt euch über 80 **dunkel beseelte Pokémon!**

Warum haben Bösewichter in Videospielen immer die Angewohnheit, erneut aufzukreuzen, nachdem man sie bereits unzählige Male besiegt hat? Bowser hat seit Ewigkeiten eine Antipathie gegen blaublütige Prinzessinnen und auch Sonic kann den fiesen Dr. Eggmann nicht oft genug in seine Schranken verweisen. *Pokémon XD: Der dunkle Sturm* („XD" steht dabei für „Extra-Dimension") bleibt dem Erfolgsrezept seines Vorgängers *Pokémon Colosseum* ebenfalls treu. Die Handlung ist erneut im Land Orre angesiedelt und wieder einmal bestimmt eine schurkische Kidnapper-Organisation das Schicksal eines jungen Pokémon-Trainers und dessen Freundin Mana.

IN DA HOUSE In den Innenlevels quatscht ihr Leute an und stöbert nach wichtigen Items.

KADABRA Mit viel Effekt-Brimborium wird Abra von seinem Trainer in den Kampf geschickt.

KRALL SIE DIR ALLE!

Im Pokémon-Hauptquartier lernt ihr von den Professoren Krane und Aidan grundlegende Kniffe, wie ihr euch in Kämpfen zu verhalten habt, und legt euch dort erstmals die geheimnisumwitterte Krallmaschine an. Dieses Utensil hilft euch dabei, der Cipher-Bande das Handwerk zu legen, die mit einer düsteren Abwandlung des Flug-/Psycho-Monsters Lugia die Weltherrschaft übernehmen möchte. Um das Vorhaben zu vereiteln, assistiert euch der so genannte „Aura Reader": Schon vor dem Kampf erkennt ihr mittels dieses an ein Headset erinnernden Gimmicks, ob euer Rivale im Kampf Crypto-Pokémon einsetzt. Schließlich könnt ihr euch nur diese Pokémon krallen. Dabei müsst ihr die gegnerischen Tierchen zunächst durch gezielte Attacken schwächen, um sie nachher in einen speziellen Krallball zu bannen. Ihr startet euer Abenteuer mit einem Evoli, das ihr durch eifriges Kämpfen zu einer echten Kampfmaschine aufpäppelt, und dürft im Laufe des Spiels mehr als 80 weitere Artgenossen in euren Besitz nehmen. Zwei eigene Pokémon kämpfen dabei immer gegen zwei gegnerische Monster. Während des linearen Spielverlaufs erkundet ihr aber nicht nur brandneue Abschnitte, etwa einen sonnigen Hafen oder die Büroräume eines Fernsehsenders. Später findet ihr euch in Gegenden wieder, die in genau dieser Form bereits in *Pokémon Colosseum* auftauchten. Beispielsweise macht ihr in der Stadt Phenic ein zweites Mal Bekanntschaft mit dem Bürgermeister oder heizt mit eurem Roller erneut ins Pyritus-Dorf.

WINDIG Von dieser Aussichtsplattform genießt ihr einen Blick über den Hafen.

BRILLENSCHLANGE Mehr als ein Mode-Gag: der „Aura Reader" scannt fremde Pokémon.

DETAIL-CHECK POKÉMON XD

Extradimensional oder kolossal?

Die Crypto-Monster stürmen den GameCube. Behalten die Kollegen von *Pokémon Colosseum* die Oberhand?

POKÉMON XD

FEATURES ★★★★☆

Story: Fünf Jahre nach den Ereignissen in *Pokémon Colosseum*: Eine Gangsterbande erschafft ein mächtiges Lugia-Pokémon, das so genannte Projekt „XD001", um damit weltweite Dominanz zu erlangen.
Unterstützte Editionen: Per Linkkabel dürft ihr eure Pokémon aus *Rubin, Saphir, Emerald, Feuerrot* und *Blattgrün* übernehmen.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Trotz schärferer Texturen ist die Grafik nicht mehr ganz zeitgemäß. Die Kämpfe sind aber gut inszeniert.
Sound: Aufgrund fehlender Sprachausgabe geht einiges an Authentizität verloren.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

POKÉMON COLOSSEUM

FEATURES ★★★★☆

Story: Die Geschichte ist ähnlich: Dunkle Gesellen manipulieren die Herzen von Pokémon, um sie als Kampfmaschinen zu missbrauchen. In der Rolle zweier mutiger Trainer müsst ihr die Unholde besiegen.
Unterstützte Editionen: Ihr könnt lediglich Taschenmonster aus der *Rubin*- und der *Saphir*-Edition verwenden. Ältere Versionen werden leider nicht erkannt.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Fans werden die detaillierten Umgebungen lieben, die Charaktermodelle sind allerdings etwas verwaschen.
Sound: Die Musik passt gut zum Spiel, die Figuren agieren aber nur mit Textboxen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Technisch schenken sich die beiden Pokémon-Rollenspiele nicht viel. Wer seine bereits gefangenen Game-Boy-Viecher in moderner 3D-Grafik gegeneinander antreten lassen oder eine spannende Story erleben möchte, ist mit beiden Titeln gleich gut bedient.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
flüchtet in die Extra-Dimension.

Pokémon XD: Der dunkle Sturm ist dem Vorgänger absolut ebenbürtig. Die Story hat mir trotz Linearität wieder einmal sehr viel Spaß gemacht und wer die entsprechende Anzahl an Game-Boy-Advance-Systemen zur Hand hat, darf drei Freunde zu 2-gegen-2-Kämpfen herausfordern. Schade finde ich nur, dass Nintendo erneut auf eine Sprachausgabe verzichtet hat. Wer die GBA-Rollenspiele zu knuffig fand, sollte XD einmal Probe spielen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
findet die Crypto-Pokémon cool.

Wenn ich zurückdenke, welche Pixelmonster sich 1999 auf dem Game Boy duellierten, gefällt mir die Präsentation von *Pokémon XD* richtig gut. Allerdings hätte Nintendo ruhig noch etwas an der Technik feilen können. Ganze Abschnitte wurden beispielsweise aus dem Vorgänger übernommen. Der Sound überzeugt mit so manchem Highlight. Fans bekommen dank einiger neuer Monster einen Vorgeschmack auf die *Diamond*- und *Pearl*-Edition.

IMPORT-TEST
POKÉMON XD

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Genius Sonority
Speichern:	43 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-2, 4**	Sprache **Japanisch**
Europa-Termin **18. November**	Störfaktor Sprache **Hoch**

- ⊕ **Kolossale Kampfpräsentation**
- ⊕ **Erwachsenere Landschaften**
- ⊖ **Kaum neue Ideen**
- ⊖ **Multiplayer-Modus nur mit GBA**

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Mit der einfachen Steuerung und simplen Menüführung kommen Einsteiger sofort klar.

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	82%	88%	**89%**

IMPORT JAPAN

Nicht besser oder schlechter als der Vorgänger, aber **weiterhin kolossal.** Krallt es euch im November!

HANDLICHE ASSISTENZ

Wertvolle Dienste auf eurer Mission leistet ein kompakter Dauerbegleiter, der die Fähigkeiten von Handy, Pokédex und GPS-System in einem Gerät vereint. Mit dem Pokémon Digital Assistant, kurz PDA, erfahrt ihr zudem, welches Monster euch noch in der Sammlung fehlt. Mit euren gekrallten Zöglingen dürft ihr euch dann mit den Taschenmonstern eurer Freunde messen. Das funktioniert zwar weiterhin nur, sofern jeder Trainer über einen eigenen Game Boy Advance, ein Pokémon-Modul und eine Link-Strippe verfügt, dafür ist der Mehrspieler-Modus wieder einmal kolossal spaßig. Mittlerweile darf man aber nicht nur seine Schützlinge aus *Rubin* und *Saphir* einsetzen, sondern auch Pokémon aus der *Feuerroten, Blattgrünen* und der *Smaragd*-Edition in den Kampf schicken. Technisch macht *Pokémon XD*, das auf der Engine des Vorgängers basiert, einen guten Eindruck. Jedoch duellieren sich in den effektgespickten Kämpfen nie zwei Pokémon gemeinsam auf dem Bildschirm, sondern es ist immer nur die Angriffsanimation eines Monsters zu sehen. Am 18. November bringt *Der dunkle Sturm* zwar nur bedingt frischen Wind ins RPG-Genre, dafür aber endlich Nachschub für die darbenden *Pokémon*-Fans!

CHRISTOPH KRAUS

IMPORT TEST

Jump Superstars

Vergesst Alexander und Daniel K., wenn es um die Superstar-Frage geht!

Hier hüpfen die wahren Sternchen auf den Bildschirm.

Kennt jemand die schäbige Polizeistation vor dem Kameari-Park in Katsushika-Ku? Falls nicht, dürft ihr euch kaum als echten Manga-Kenner bezeichnen. Osamu Akimotos Comicserie *Kochikame* um den faulen Polizisten namens Ryo gehört schon seit mehr als 37 Jahren zum festen Repertoire japanischer Buchhändler und ist im Land der aufgehenden Sonne ungefähr so beliebt wie hierzulande Paulchen Panther oder Lucky Luke. Aber auch viele andere Manga-Stars haben es dank des japanischen Comic-Magazins *Shonen Jump* zu einer großen Fangemeinde geschafft. In *Jump Superstars* geben sich zahlreiche aus dem Magazin bekannte Kopffüßler die Klinke in die Hand – die Entwickler griffen auf insgesamt 27 Manga-Serien zurück. Unter den Protagonisten tummeln sich Persönlichkeiten wie Naruto aus der gleichnamigen Serie, Yugi aus *Yu-Gi-Oh!*, Yo Asakura von *Shaman King*, Ruffy aus *One Piece* oder eben der oben erwähnte Gesetzeshüter Ryo. Anscheinend haben die Entwickler von Ganbarion aber nicht nur fleißig Mangas gelesen, sondern auch häufig *Super Smash Bros. Melee* ins Laufwerk geworfen – anders lassen sich die spielerischen Parallelen nicht erklären.

FENSTERLN

Jede Stage des zweidimensionalen Prügelspiels stellt euch vor gewisse Aufgaben, die in den verschiedenen Welten zu erledigen sind. Primärziel jedes Abschnitts ist es, euren drei Gegnern innerhalb des Zeitlimits möglichst viele Leben zu rauben und dabei die eigene Haut zu schonen. Wenn ihr als Sieger aus dem Match hervorgeht, wandern neue Comicfenster in euer Deck, die Spezialangriffe, Heiltränke oder neue Charaktere repräsentieren. Um diese Symbole während einer laufenden Partie zu aktivieren, drückt ihr einfach euren Daumen auf das entsprechende Feld. Außerdem gibt es weitere Sekundärbedingungen, die euer Deck ebenfalls anwachsen lassen. So müsst ihr beispielsweise eine gewisse Anzahl an Münzen sammeln oder versuchen, den Kampf mit voller Energieleiste zu bestehen.

SCHLAGABTAUSCH Auf dem Touchscreen wählt ihr Charaktere und Items.

AUA! Eine Faust geht nach Westen: Ruffy nutzt seinen Spezialangriff.

AUS UND VORBEI Nach Ablauf des Timers ist das Match entschieden.

STAPEL Vor jedem Spiel wählt ihr eines eurer Kartendecks aus.

DIE MISCHUNG MACHT'S Hier setzen wir unser Deck neu zusammen.

Jetzt kommt sogar ein wenig Strategie ins Spiel: Vor Antritt eines Kampfes dürft ihr die Zusammenstellung eures Decks den jeweiligen Gegebenheiten anpassen. So beeinflusst ihr durch die Auswahl der Comicfenster, zwischen welchen Charakteren ihr wechseln dürft und ob euch Heiltränke zur Verfügung stehen. Da jedes Fenster unterschiedlich groß ist, gilt es abzuwägen, ob ihr auf eine breit gefächerte Kämpferauswahl setzt und euch dafür weniger Heiltränke zur Verfügung stehen oder ob ihr zahlreiche Items bevorzugt.

SPRUCHREIF

Besonderes Augenmerk wurde dabei auf die Kombination der Comicfenster gelegt. So müssen bekannte Zitate von Manga-Helden den jeweils passenden Figuren zugeordnet werden. Wer der japanischen Sprache nicht mächtig ist oder die Vorlagen nicht kennt, für den könnte die Wahl allerdings recht schwierig werden. Dies ist allerdings die einzige taktische Komponente des Spiels, da die Steuerung kinderleicht beherrschbar ist und sämtliche Tasten eingängig belegt sind. *Jump Superstars* spielt sich nicht nur sehr temporeich und flüssig, sondern wurde auch überaus witzig inszeniert. Bei den Spezialangriffen, über die jeder Charakter individuell verfügt, kommt dies sehr schön zur Geltung. Da schwingt sich Ryo auf seinen Drahtesel, um sich seiner Feinde zu erwehren, oder Ruffy nutzt seine elastischen Arme, um eine Gegnerhorde auf einen Streich zu besiegen. Ein weiterer Clou: Mit nur einer Cartridge kämpft ihr mit euren freigeschalteten Figuren gegen bis zu vier Freunde. Sollten eure Kumpane ebenfalls über eigene DS-Karten verfügen, dürft ihr sogar gegenseitig Items tauschen. Wir hoffen, dass Nintendo bald schon einen deutschen Termin rausrückt – sonst hüpfen die Superstars aus *Shonen Jump* noch im Dreieck!

CHRISTOPH KRAUS

DRESCHE **Für jedes K.o. wird ein Punkt gutgeschrieben oder abgezogen.**

DETAIL-CHECK JUMP SUPERSTARS

Stars gegen Prügelbrüder

Zwei Beat-'em-Up-Stars liefern sich einen Showdown: Wer gewinnt das Duell der Prügelgiganten?

JUMP SUPERSTARS

System: Nintendo DS

GAMEPLAY ★★★★

Modi: Adventure, Multiplayer, Battle, Deck Editor, Gallery

Charaktere: 27 Manga- und Anime-Charaktere sind integriert, u. a. aus *Yu-Gi-Oh!, One Piece, Shaman King, Naruto, Dr. Slump* und *Dragon Ball Z.*

Mehrspieler-Modus: 4 Spieler liefern sich mit einer Cartridge WLAN-Kämpfe oder tauschen ihre Comicfenster.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Die effektvolle Inszenierung und das enorme Spieltempo sehen gut aus. Grafisch ist aber deutlich mehr drin, als hier gezeigt wird.

Sound: Gute Hintergrundmusik, leider keine Sprachsamples der Kämpfer. Trotzdem recht passend.

GESAMTWERTUNG ★★★★

SUPER SMASH BROS. MELEE

System: GameCube

GAMEPLAY ★★★★

Modi: Regular Match, Event Match, Stadium, Training, Multiplayer

Charaktere: Anwählbar sind 25 Kämpfer, darunter die Mario-Brüder, Kirby, Ganondorf, Link, Pikachu, die Ice Climbers, Captain Falcon und Fox.

Mehrspieler-Modus: Gigantisch! Hier wählen vier Spieler zwischen Melee, Tournament Melee und Special Melee.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Ähnlich actionbetont, jedoch mit polygonalen Charaktermodellen und teilweise bewegten Arenen. Aufgrund der Hardware klar den DS-Stars überlegen.

Sound: Die heiteren Nintendo-Melodien werden von charakterspezifischen Sounds begleitet. Stimmig!

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Zu Hause ist *Super Smash Bros. Melee* die richtige Wahl für gelungene Multiplayer-Partys, unterwegs gibt es momentan keine echte Alternative zu *Jump Superstars*. An Spieltiefe mangelt es beiden Titeln, doch dank einsteigerfreundlichem Zugang haben auch unbedarfte Zocker ihren Spaß.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat hat Starallüren.

Mein Flehen wurde erhört: In *Jump Superstars* sind die Helden von *Shonen Jump* endlich in einem actionbetonten Prügelspiel für den DS vereint. Bei wem sonst nur *Soul Calibur II* oder *Def Jam Vendetta* im Laufwerk landen, der sollte allerdings mit gehörigem Abstand an die prügelnden Manga-Helden herangehen. Für Fans von Ruffy und Co. dagegen ein echter Pflichtkauf!

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga findet die Idee witzig.

Es ist nicht ganz leicht, *Jump Superstars* zu beurteilen. Auf der einen Seite bietet der Anime-Prügler relativ wenig Spieltiefe und verkommt häufig zum chaotischen Button-Mashing. Wer aber auf *Super Smash Bros.* und Manga-Helden steht, für den sind 90% wahrscheinlich noch zu wenig für diesen Titel. Nichtsdestotrotz hoffen wir auf eine Europa-Veröffentlichung.

IMPORT-TEST

JUMP SUPERSTARS

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Ganbarion

Internet: **www.nintendo.co.jp**

Spieler **1-4 (1 Cartridge)**	Sprache **Japanisch**
Europa-Termin **Nicht bekannt**	Störfaktor Sprache **Mittel**

- ⊕ 27 Anime- und Manga-Serien
- ⊕ Guter WLAN-Modus
- ⊖ Statische Arenen
- ⊖ Geringe Spieltiefe

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Zwar sollte man die Sprachbarriere nicht unterschätzen, mit der Steuerung kommt dagegen jeder klar.

STEUERUNG 88%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	EINZEL
84%	79%	80%

83%

IMPORT-JAPAN

Effektreiches Button-Smashing ohne Tiefgang, für Manga-Fans aber ein absolutes Muss!

HARDW

NDS Hardcover Game Case

SCHMUCKES KÄSTCHEN Hier findet sich genug Platz für sechs eurer DS-Games.

ZUBEHÖR **Ein sicherer Platz für sechs DS-Spiele und zwei DS-Stifte.**

Wer mit dem DS unterwegs ist, möchte oft nicht viel mehr als das Gerät mitnehmen. Kein Wunder, denn für das meiste Zubehör wie Ladekabel, Ersatzakkus oder sogar mehrere Spiele braucht man eine separate Tasche. Wer mit leichtem Gepäck reisen möchte, sollte sich das NDS Hardcover Game Case von Speed-Link einmal genauer anschauen.

PRAKTISCHE SPIELEUNTERKUNFT

Die verschließbare Plastikdose bietet Platz für sechs Nintendo-DS-Spiele und zwei (mitgelieferte) Ersatzstifte. Die Innenseite ist mit weichem Plastik ausgelegt, sodass Spiele und Stifte sicher und fest in dem Game Case stecken. Die Außenseite sieht überraschend edel aus, denn unter der transparenten Plastikhülle scheint silberfarbenes Papier durch. Wer nicht genau hinsieht, könnte auf den ersten Blick sogar meinen, bei der Spielaufbewahrungsbox handele es sich um einen Visitenkartenhalter. Der eingebaute Verschluss lässt sich mit einem einfachen Fingerdruck auf die Front-Taste lösen, öffnet sich nicht eigenständig und ist sehr gut verarbeitet. Fazit: Das NDS Hardcover Game Case ist klein, stoßfest – und für jede Hosentasche geeignet. **(bh)**

TEST
HARDCOVER GAME CASE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllenbeck
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis	Leistung
Ca. € 10,-	Gut

- ⊕ Platz für sechs DS-Spiele
- ⊕ Über Druckmechanismus verschließbar
- ⊕ Sehr schönes Design
- ⊖ Kein Platz für GBA-Spiele

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

DS Kit Pro

GUTE TASCHE Der Rest vom Set ist nichts Besonderes.

ZUBEHÖR **Das MadCatz-Paket für DS-Einsteiger**

Besonders umfangreich ist das Starterset der amerikanischen Zubehörspezialisten nicht gerade, denn neben einer Tasche für Nintendos Handheld findet ihr in dem Paket lediglich noch ein Autoladekabel für den DS sowie mehrere Plastikhüllen für DS- und GBA-Spiele. Die graue Stofftasche ist auf der Außenseite mit einem harten Stoff verstärkt und kann über einen Reißverschluss geöffnet werden. Wie die meisten DS-Taschen könnt ihr hier leider nur das Gerät selbst unterbringen. Wer sich für den DS bereits mit einem externen Akku ausgestattet hat, wird mit der Tasche nicht glücklich, denn dort passt wirklich nur der DS ohne Zubehör hinein. Der Reißverschluss erweckt kaum Vertrauen, denn an den Kanten muss hier ordentlich gezogen werden, um die Tasche zu schließen. Die beigelegte Handkordel sieht nicht besonders hochwertig aus – ist also eher schmückendes Beiwerk.

UND SONST?

Das übrige Zubehör ist funktionell – so verfügt das Auto-Ladegerät über ein 1,5 Meter langes Kabel und die vier GBA-Spielehüllen lassen sich über einen Klickverschluss zusammen lagern. Den vier DS-Hüllen fehlt dieser Klickverschluss jedoch. Schade eigentlich, denn die Spiele sind recht teuer und so klein, dass man sie leichter verliert, als einem lieb ist. Zu guter Letzt legt MadCatz dem Paket noch einen Ersatz-Stylus für den DS bei – einen kleinen Stift, für den in der DS-Tasche leider kein Platz mehr ist. Fazit: Für DS-Einsteiger ist dieses Paket sicherlich eine gute Investition, nicht zuletzt wegen der robusten Tasche und der Spielehüllen. Wer sehr oft mit dem DS spielt, sollte das Display des Handhelds mit einer Plastikfolie schützen, um ungewollte Kratzer zu vermeiden. **(bh)**

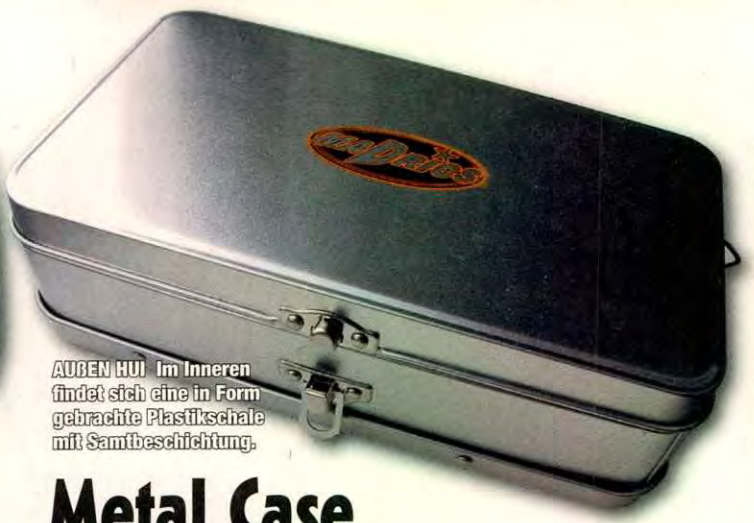
TEST
DS KIT PRO

Typ:	Zubehör
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	09471-80920
Internet:	www.madcatz.com
Preis	Leistung
Ca. € 20,-	Gut

- ⊕ Robuste Tasche schützt vor Stößen
- ⊕ Plastikhüllen für GBA- und DS-Spiele
- ⊕ Autoladegerät und Ersatz-Stylus
- ⊖ Kein Stauraum für Zubehör in der Tasche

EINSCHÄTZUNG
GUT

SANFT Die Tasche besteht aus verstärktem Stoff und lässt sich per Reißverschluss öffnen.



AUBEN HUI Im Inneren findet sich eine in Form gebrachte Plastikschale mit Samtbeschichtung.

NDS EVA Carry Case

ZUBEHÖR Eine Tasche wie viele andere?

Gepolsterte Aufbewahrungstaschen müssen cool aussehen – schließlich will man das DS-Gerät ja nicht in einem altmodischen Täschlein durch die Gegend tragen, oder? Die Macher der NDS EVA Carry Case sind anscheinend anderer Meinung, denn die silbern beschichtete Hartstofftasche mit dem roten Speed-Link-Logo macht optisch nicht besonders viel her. Allerdings besitzt die Tasche einen verlässlichen Reißverschluss, schützt das Gerät auch vor stärkeren Schlägen und verfügt über eine Handschlaufe. Fazit: keine besonders ansehnliche, aber eine günstige Transportlösung. **(bh)**

TEST
NDS EVA CARRY CASE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllenbeck
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis	Ca. € 8,-
Leistung	Gut

- ⊕ Verschließbare Tasche mit Handschlaufe
- ⊕ Schützt auch gegen stärkere Schläge
- ⊖ Nicht besonders ansehnlich
- ⊖ Kein Stauraum für weiteres Zubehör

EINSCHÄTZUNG: **GUT**

Metal Case

ZUBEHÖR Diese Metalltasche ist nicht besonders robust.

Zugegeben: Diese Metalltasche für den DS sieht auf den ersten Blick sehr cool aus. Etwas weniger cool ist allerdings das Innenleben, denn dort schützt lediglich etwas mit samtigem Stoff beschichtetes Plastik euren DS vor gefährlichen Erschütterungen. Sicherlich dämpft das den Aufschlag etwas, wenn euch das Gerät doch einmal aus der Hand fällt – doch raten wir von dem Falltest ab. Verwunderlich: An der Tasche befinden sich zwei Haken, um dort eine Kordel zu befestigen – diese fehlt dem Metal Case allerdings. Fazit: Eine schöne, aber nicht hochwertige Metalltasche mit geringem Stoßschutz; Stauraum für Zubehör fehlt. **(bh)**

TEST
METAL CASE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis	Ca. € 12,-
Leistung	Gut

- ⊕ Verschließbares Klappscharnier
- ⊕ Schickes Metallgehäuse
- ⊖ Schützt nur gegen leichte Schläge
- ⊖ Kein Stauraum für Zubehör

EINSCHÄTZUNG: **OKAY**

NDS Game Cases

ZUBEHÖR Viel Platz für eure Spiele!

Nicht jeder DS-Spieler trägt gerne die riesigen Spielehüllen mit sich herum, wenn er eigentlich nur die Module wechseln möchte. Für diesen Fall bringt Jöllenbeck unter der Marke Speed-Link fünf verschiedenfarbige, transparente Plastikhüllen für DS-Spiele in den Handel. Die Hüllen lassen sich über einen Klick-Mechanismus einfach öffnen und schützen eure Spiele vor Schmutz und Kratzern, sodass ihr die Spielehüllen samt Anleitung nicht mehr mitnehmen müsst, wenn ihr unterwegs seid. Fazit: Die NDS Game Cases sind mit fünf Euro Anschaffungskosten eine sehr billige und sinnvolle Investition, die die Lebensdauer oft benutzter DS-Module auf jeden Fall merklich verlängert. **(bh)**

SCHÖN Die Hüllen sind unterschiedlich eingefärbt.

TEST
NDS GAME CASES

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllenbeck
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis	Ca. € 5,-
Leistung	Gut

- ⊕ Verschiedene Farben
- ⊕ Transparente Hülle
- ⊕ Schützt gegen Schmutz und Kratzer
- ⊖ Klein und leicht zu verlieren

EINSCHÄTZUNG: **GUT**

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Cube-Shock-Controller	Madrics	Ca. € 15,-	Sehr gut
MicroCON Wireless	MadCatz	Ca. € 30,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card XXL 64 MB	Madrics	1.019 Blöcke	Ca. € 17,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4 MB	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82098;
€ 0,49/SMS alle Netze (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Anteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

ERFAHRENER HASE **Unsere Leser sind überwiegend der Meinung: Mario ist nach wie vor begehrt und hat noch lange nicht ausgedient.**

Mario vs. GTA

Moin, Moin,
ratet mal, was ich an Nintendo-Spielen so gut finde (außer dem Spielspaß und der Atmosphäre)? Na logo, dass es kein Rumgeballere und keine übertriebene Gewalt gibt. Action gibt es zwar auch, aber es wird nicht so übertrieben wie bei *San Andreas* oder *Vice City* (dt. Version). Und was Mario angeht: Wenn er zum alten Eisen gehören würde, dann hätte er doch schon längst graue Haare.

MARCEL MÜLLER

Hallöchen,
ich kann euch nur sagen, dass Mario immer noch cool ist! Nintendo soll ruhig weiter *Mario*-Spiele machen! Nur es muss immer was Neues sein und nicht immer das Gleiche! Mario gehört einfach zu Nintendo!

UNREAL

Liebes N-ZONE-Team,
zu der Frage, ob die „Gewaltspiele" wie *GTA San Andreas* Mario & Co. in die Pfanne hauen: Seit etwa einem halben Jahr besitze ich einen GameCube. Ich habe zwar noch nicht viele Spiele, aber trotzdem begeisterte mich die Konsole bereits am ersten Tag. Ich besitze auch andere Konsolen (N64, PS2, Super Nintendo, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance). Die Grafik der PS2 ist zwar gut und auch der Spielspaß kommt nicht zu kurz, aber sie begeistert mich nie so sehr wie die Nintendo-Konsolen. Ich hatte mir zwar auch einmal *GTA San Andreas* ausgeliehen und fand es zunächst toll, aber später ödete mich das Spiel an und ich spielte es nicht mehr.

ANONYM

Hallo N-ZONE,
ich spiele schon seit vielen Jahren auf verschiedenen Systemen und die *Mario*-Spiele haben eigentlich immer dazugehört. In Zeiten von NES und SNES war *Mario* sowieso Pflicht. Seit dem Sprung in die dritte Dimension gefallen mir diese Spiele nicht mehr so gut, weil nach meiner Auffassung etwas von dem Charme verloren gegangen ist. Ich glaube nicht, dass ich *Mario Sunshine* eine 90er-Wertung geben würde. Im 3D-Bereich gefallen mir Spiele wie *Resident Evil 4, Tomb Raider (Teil 1)* einfach besser. Mario ist doch der klassische Jump&Run-Typ. Um es auf den Punkt zu bringen: Jump & Run in 3D ist nicht mein Ding.
Gruß

BODENSEEHAI

Hi N-ZONE-Team,
in meinen Augen sind „Gewaltspiele" wie *GTA* keine richtigen Spiele. Was soll daran spaßig sein, Leute abzuknallen? Ein Spiel muss Spaß machen und Gewalt ist kein Spaß! *Super Mario, Donkey Kong, The Legend of Zelda* und *Star Fox* sind richtig gute Spiele, weil sie einen in ihren Bann ziehen können. Diejenigen, die *GTA* gut finden, wollen doch nur cool vor ihren Freunden wirken. Nintendo macht es genau richtig, auf Fun-Spiele zu setzen, da gibt es immer was zu lachen.
Mit freundlichen Grüßen

LUCAS NEUHAUS

N-ZONE KONAMI PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Bomberman DS* für den Nintendo DS darf sich nun Isabell Kexel aus Ailertchen freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Castlevania: Dawn of Sorrow* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 20. September 2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

**COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort:
Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth**

Next Generation

Hallo N-ZONE,

das ganze Gerede, welche der drei Next-Generation-Konsolen nun die beste sei, geht mir echt an die Nieren. Ob N-ZONE, XBOX-ZONE oder PLAYZONE – oftmals dreht sich alles um dasselbe leidige Thema. Ich besitze alle drei aktuellen Systeme und muss sagen, ich hatte mit jeder Konsole Spaß. Die Hardware ist doch fast egal, die Software sorgt für den Spielspaß. Ich denke, dass alle drei neuen Konsolen eins gemeinsam haben werden: Es wird für alle gute Spiele geben und sie werden dafür sorgen, dass unser Hobby schöner wird als jemals zuvor. In diesem Sinne: Gemeinsam Richtung Zukunft!

DANIEL S. AKA DELIRIOUS S

Hallo!

Ich habe ein heftiges Anliegen. Nintendo revolutioniert immer wieder neue Dinge, während die anderen Firmen immer alles klauen. Den Analog-Stick und das Rumble-Pak führte Nintendo bei Konsolen ein. Sony und Microsoft haben das bei ihren Konsolen anschließend dann nur übernommen. Beim Revolution handelt Nintendo meiner Meinung nach richtig, denn sie haben Angst, dass wieder etwas geklaut wird. Wenn mir Nintendo gehören würde, dann würde ich die anderen Firmen verklagen! Wer hat den Konsolenmarkt denn überhaupt vorangebracht? Ohne Nintendo würde es den heutigen Videospielemarkt gar nicht geben. Ich finde es einfach nur schade, dass einige Leute das nicht erkennen.

CHRISTIAN BEYER

Durchschnitt

Hallo,

ich stehe Lizenztiteln grundsätzlich skeptisch gegenüber, da sie oft unter enormem Zeitdruck zusammengeschustert werden und halbfertig wirken. Doch es gibt auch Glanzlichter wie die *Herr der Ringe*-Teile, dich ich als großer Fan mit Genuss verschlungen habe. Auch das jetzt angekündigte *King Kong* sieht sehr gut aus. Doch wenn solche in den Müll gehörenden Spiele wie *Drei Engel für Charlie* erscheinen, dann bin ich ratlos, wie man so etwas auf die Videospielewelt loslassen kann. Auch bei *Enter the Matrix* hätte man noch viel verbessern können, wenn man es zwei, drei Monate später veröffentlicht hätte. Besonders die viereckigen Reifen sind des Cube unwürdig. Natürlich sollten Termine eingehalten werden, doch man sollte lieber zwei Monate warten, als ein halbfertiges Spiel abzuliefern.

PASCAL

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über Zelda: Twilight Princess.

Proble — AW: Zelda erst in 2006 und Nintendo Zukunft.

Rang: ▲
Anmeldedatum: 23.06.05
Datum: 18.08.05 17:28

...
Ich finde das echt scheisse von Nintendo, abertrotzdem auch gut,weil dann wird Nintendo vielleicht das beste Zelda Spiel allerzeiten für den Cube entwickeln.

geändert am 18.08.2005 um 17:39 Uhr von Proble

Gourry-Gabriev — AW: Zelda erst in 2006 und Nintendo Zukunft.

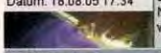
Rang: ▲
Anmeldedatum: 22.04.04
Keine Autorenpunkte
Datum: 18.08.05 17:29

wäre mal ne verrückte idee, aber wenn Nintendo mit Zelda wirklich so ungünstig spät fertig werden sollte, könnte man den titel doch als hybrid einmal als letzten guten titel für den cube, aber auch als ersten genialen starttitel für den Revo verkaufen. Denn wenn der Revo abwärtskompatible ist, stellt dies ja kein problem dar.
Und so schlecht sieht zelda ja grafisch nun weiß gott nicht aus, von daher könnte man es auch 2006 noch als zugtitel launchen - und der Revo hätte vom fleck weg ein zugpferd. Man müßte das nur entsprechend vermarkten.

Bevor der titel mit dem cube sang und klanglos untergeht, was er wirklich nicht verdient hätte, würde ich mir das wirklich durch den kopf gehen lassen.

Roy03 — AW: Zelda erst in 2006 und Nintendo Zukunft.

Rang: ▲
Anmeldedatum: 08.05.04
Keine Autorenpunkte
Datum: 18.08.05 17:34



Die PS3 könnte unter umständen erst 2007 erscheinen, ich denke daher nicht, dass die neue Konsole vor Zelda erscheint und an einen Release im Sommer glaub ich auch nicht, wohl eher Februar bis April.
Die X-Box 360 wird die jetztige Generation nicht ablösen, erst wenn Sony und Nintendo nachziehen, da das aber wahrscheinlich nicht vor Ende 2006 passieren wird, sehe ich keine großen Probleme für Zelda auf dem Cube.

domidomek — AW: Zelda erst in 2006 und Nintendo Zukunft.

Rang: ▲
Anmeldedatum: 03.03.04
Datum: 18.08.05 18:15

Fakesch, der Draufgänger hat sich "verplappert" und sagte zum Revolution "Anfang 2005" ...

> Fakesch said, "In the console market, beginning in 2006 our wi-fi capable flagship Revolution will set new landmarks.

Meine Theorie:

Zelda The Twilight Princess / Revolution Bundle !
Da wäre ich dabei, denn ich habe gesagt, dass ich mir den Revolution mit nem Zelda hole, mit welchem ist egal !

//EDIT:

Zu Nintendos Zukunft...
Schaut euch doch mal die Preise der XBox 360 an...
Rechnet noch 100 € dazu und ihr habt den PS3 Preis (imo). Der ist aber auch gerechtfertigt, denn die PS3 ist eine geile Maschine. Abgesehen vom Controller *hust*...
Der Nintendo Revolution wird höchstens 199€ kosten (unverbindliche Preisempfehlung von domidomek).

Gourry-Gabriev — AW: Zelda erst in 2006 und Nintendo Zukunft.

Rang: ▲
Anmeldedatum: 22.04.04
Keine Autorenpunkte
Datum: 22.08.05 14:29

> **Zitat:** (Original von General600 am 22.08.2005 14:10)
> Hewy ich will ja nchts sagen aber wenn es jezt heißt das ding kommt für Revolution wär ich echt sauer! Ich hatte nämlich nich vor mireinen in naher zukupft zu kaufen vierlcht wenn er preislich runter gesezt wird. Aber für den REV wäre die Grafik wirklich etwas schlaf. AUf Gamecube denk ich mal wird er in total aussreitzen ich hab gehört das in diesem spiel die ganze umgebung in echtzeit berechnet wird muss echt genial werden und die Grafi ksah wirklich sehr gut aus aber auf nem Revolution würd ich mehr erwarten.

Also ich glaube eigentlich immer mehr dass das Spiel auf dem REVO kommt. Entweder als Cubespiel was durch die abwärtskompatibilität möglich ist, oder es wird voll und ganz auf den REVO geportet - ich meine Rare hat das ja auch mit einigen N64 projekten gemacht. Wenn man schon eine halbwegs fertiges Game hat, dann könnten sie jetzt die Zeit nutzen um bis 2006 an der Grafik zu feilen dass sie REVO gerecht wird.
Das wäre natürlich ein clou sondersgleichen.
Warum sollte Nintendo seine beste munition auf einer toten konsolen, dem Cube, verfeuern?
Wenn man dieses Game zum Start dem REVO beilegt, wäre man mit einem gigantischem Startbonus bedacht. Wieviel leute hat damals OoT dazu gebracht sich ein N64 zu kaufen? Es würde Nintendo schon viel nützen wenn der Revo mit so einem spiel starten könnte....

Hyrule-on-Tour — AW: Zelda erst in 2006 und Nintendo Zukunft.

Rang: ▲
Anmeldedatum: 05.02.04
Autorenpunkte: 23
Lesertests: 1
Datum: 22.08.05 14:42

> **Zitat:** (Original von Mario27 am 22.08.2005 14:37)
> nur.....ich glaube dass es ein klein wenig schwer wird ein ganzes zelda spiel in revo grafik zu porten.

Mit Eternal Darkness und Star Fox Adventure hat man diesen Schritt ebenfalls geschafft. Nur von N64-->GC. War's erfolgreich? Sicha, besitze beide Spiele, sind verdammt gut...

Wir müssen auch noch abwarten wie die Grafik des REV sein wird, um überhaupt die Schwierigkeit der Umsetzung nachvollziehen zu können...

TOLLER BEITRAG **Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.**

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Darauf haben viele Spieler gewartet: Die PlayStation Portable (PSP) ist endlich in Europa erhältlich! Wenn ihr wissen wollt, was die neue Sony-Konsole taugt und welche PSP-Spiele sich zu kaufen lohnen, dann solltet ihr die PLAYZONE 10/2005 lesen. Außerdem im Heft: Vorschau-Berichte zu *Final Fantasy XII, James Bond: Liebesgrüße aus Moskau, DTM Race Driver 3* und *WWE SmackDown! vs. Raw* sowie knallharte Tests zu *Resident Evil Outbreak File #2* und *Fahrenheit*. Mit DVD! Jetzt im Handel!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Die XBOX-ZONE 10/2005 bietet mit *Project Gotham Racing 3, The Outfit, Resident Evil 5* und *Need for Speed: Most Wanted* heiße Vorschau-Berichte zu den ersten Xbox-360-Titeln. Aber auch die Xbox gehört noch lange nicht zum alten Eisen. Im Testbereich stehen unter anderem *Burnout Revenge, FIFA 06* und *Fahrenheit* auf dem Prüfstand. Zu dem zuletzt genannten Action-Adventure findet ihr auch eine Komplettlösung im Heft. Mit DVD! Jetzt im Handel.

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Pixelfehler

Hallo N-ZONE,
bei meinem Nintendo DS ist ein toter Pixel aufgetreten, allerdings ist mein Kassenzettel abhanden gekommen. Kann ich den DS trotzdem bei Nintendo oder Elektronik-Shops umtauschen bzw. reparieren lassen? Ich wäre sehr dankbar für eine Antwort.

PHILIPP DEUS

N-ZONE Ohne Kassenzettel ist es wahrscheinlich kaum möglich, ein Gerät im Geschäft umzutauschen. Allerdings kannst du deine Konsole an Nintendo schicken. Dazu wendest du dich am besten unter 0180/5005807 (0,12 pro Minute) an die Konsumentenberatung von Nintendo.

DIE ERSTEN BILDER Bislang ist Resident Evil 5 noch nicht für den Revolution angekündigt.

Nintendo ist Kult

Hallo!
1. Gibt es eine Möglichkeit, die Comics für den Wettbewerb per E-Mail zu senden.
2. Zur WiFi-Technologie: Was passiert, wenn ich meinen Internet-Anschluss nicht verschlüssele und mit dem Revolution online spielen will? Kann da nicht jemand aus der Nachbarschaft mein Internet benutzen?
3. Es tut mir weh, wie ich als einziger GameCube-Besitzer hier im schönen Schwarzwälder Dorf platt gemacht werde. Nintendo ist einfach Kult, man kann es nicht mit Sony vergleichen. Wer kennt den pummeligen Klempner Mario nicht? Ich finde es nur schade, dass niemand die Philosophie von Nintendo versteht. Alle wollen immer eine Konsole mit DVD-Player oder sonstigem Schnickschnack. Und mal ehrlich: Gibt es irgendein Spiel auf der PS2, das zu viert einen Hammerspaß bereitet?

KIM

N-ZONE 1. Momentan bieten wir diese Möglichkeit nicht an.
2. Ein Funknetzwerk sollte man nicht unverschlüsselt betreiben. Da Nintendo noch keine Details bezüglich seines WiFi-Netzwerkes enthüllt hat, können wir dir auch nicht genau mitteilen, wie das funktioniert. Allerdings kannst du davon ausgehen, dass Nintendo eine sichere Online-Infrastruktur auf die Beine stellen wird.
3. Generell gibt es auf jeder Konsole Spiele, die jede Menge Spaß machen. Und *Singstar* und EyeToy haben auf der PS2 mindestens genauso ein Party-Potenzial wie *Donkey Konga, Mario Kart: Double Dash!!* und *Mario Power Tennis* auf dem GameCube. Aber lass dich nicht so sehr ärgern und spiel einfach die Titel, die dir Spaß machen.

Revolutionär

Hi Leute!
1. Nintendo sollte sich meiner Meinung nach nicht mehr auf seinen Lorbeeren der Innovation ausruhen und sich mal etwas mehr auf den Mainstream einlassen. Was bringt es Nintendo, wenn es eine geniale Konsole mit neuen, innovativen und noch nie dagewesenen Spielerfahrungen auf den Markt bringt und die Leute trotzdem zur PS3 oder Xbox 360 greifen, weil diese dem Revolution grafisch meilenweit überlegen sind und die eindeutig größere und breiter gefächerte Auswahl an Games bieten. Für den größten Teil des Spielemarktes ist es eben ausschlaggebend, auf welcher Plattform die Lieblingstitel erscheinen und auf welcher diese am besten aussehen.
2. Gibt es Infos zu dem anscheinend geplanten *Pilotwings*-Spiel? Ich könnte mir das als attraktiven Revolution-Starttitel gut vorstellen.
3. Da ich großer *Stargate*-Fan bin, drängt sich bei mir die Frage auf, ob der *Stargate*-Titel auch für den GameCube angekündigt ist oder nicht.
4. Wisst ihr, ob an dem Gerücht, dass Capcom ein *Resident Evil* für den DS in Planung oder sogar schon in Entwicklung hat, etwas dran ist?

FREDERIK FUNK

N-ZONE 1. Zunächst einmal muss man abwarten, ob der Revolution grafisch tatsächlich weniger leistungsfähig als die Xbox 360 oder die PlayStation 3 ist. Es stimmt aber, dass es ein Risiko ist, den Revolution nach den neuen Konsolen von Microsoft und Sony zu veröffentlichen. So könnten PlayStation 3 und Xbox 360 bereits ein ordentliches Stück vom Markt erobert haben, während Nintendo sein neues Baby noch nicht einmal veröffentlich hat. Allerdings sollte man auch einmal sehen, dass es eine große Chance für Nintendo darstellen kann, wenn sich der Revolution von Xbox 360 und PlayStation 3 unterscheidet. So fällt Nintendo mit seinen „einzigartigen" Revolution-Spielen mit Sicherheit auf. Und in einem sind wir uns auch sicher: Der Revolution kann gar kein Flop werden. Das beweisen uns die unzähligen Zuschriften von Lesern, die Nintendo auch in der kommenden Konsolengeneration ihre Treue schwören. Was man mit Sicherheit sagen kann ist, dass Nintendo mal wieder seinen eigenen Weg geht.
2. Genaues weiß man leider nicht. Vor einigen Monaten wurde Factor 5 noch mit der Entwicklung eines neuen *Pilotwings*-Titels in Verbindung gebracht, allerdings gaben diese Entwickler unlängst bekannt, für die PlayStation 3 zu entwickeln. Angeblich arbeitet Nintendo nun wieder selbst an dem Titel.
3. Leider ist der Titel nicht für den GameCube angekündigt.
4. Wir wissen, dass es bei Capcom Experimente gibt, ein *Resident Evil*-Spiel für den Nintendo DS zu entwickeln. Ob die Experimente aber die Versuchsphase überstehen und es tatsächlich einen *Resident Evil*-Titel für den Nintendo DS geben wird, bleibt abzuwarten.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

The Legend of Zelda Twilight Princess

Nintendo zeigt mit dem neuen Teil der Kultserie seine ganze Stärke, was uns **die bisher beste Episode bescheren könnte.** Freut ihr euch darauf?

Die *The Legend of Zelda*-Reihe von Nintendo ist schon seit geraumer Zeit ein fester Bestandteil des Videospiel-Business und gar nicht mehr daraus wegzudenken. Mehr als einmal haben es die Entwickler geschafft, Akzente zu setzen. Die neueste Episode verspricht bereits im Vorfeld, die beste Inkarnation der Saga um Link, Prinzessin Zelda und das Triforce zu werden.

Bei der Gestaltung der Hintergrundgeschichte griffen die Entwickler meist auf das altbewährte Rezept zurück. Als Hauptelement wählten sie stets das Triforce, dessen drei Elemente für Mut (Link), Weisheit (Prinzessin Zelda) und Macht (Ganon) stehen. Auch in *Twilight Princess* spielt diese mysteriöse Dreisamkeit eine große Rolle. Wir wollten von euch wissen, ob ihr euch auch eine Story abseits dieser Thematik vorstellen könntet. 67,7 Prozent aller Teilnehmer sehen das Triforce als zentrales Element der *Zelda*-Saga und daher auch keinen Anlass, daran etwas zu ändern. 22,8 Prozent aller Umfrageteilnehmer antworteten mit einem „Ist mir egal". Somit stehen 9,5 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser mit ihrer Forderung nach einer völlig neuen Hintergrundgeschichte recht abgeschlagen da.

Anscheinend haben die Entwickler auch dieses Mal wieder voll den Nerv der *Zelda*-Fans getroffen, denn die Frage, was ihr von den vielen Reitpassagen haltet, wurde überaus positiv beantwortet. 87,4 Prozent aller Teilnehmer freuen sich schon ungemein auf die virtuellen Ausritte, um die immens großen Distanzen zu überwinden. 8,7 Prozent aller Umfrageteilnehmer legen nicht besonders viel Wert darauf, wie sie in der gigantischen Welt von *Twilight Princess* von Punkt A nach Punkt B kommen. 3,9 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser fanden großen Gefallen an dem riesigen Meer aus *Wind Waker* und vermissen jetzt schon die Segeltörns.

Es ist sichtlich schwer, bei der Integration von neuen Spielelementen jeden Geschmack zu treffen, aber der Großteil der Fangemeinde wird über die komplette Spieldauer hinweg mit Sicherheit nicht enttäuscht – und die soll laut den Entwicklern knapp 70 Stunden betragen. 73,8 Prozent aller teilnehmenden Leser freuen sich auf diese Zeit. 23,8 Prozent aller Umfrageteilnehmer haben gegen eine derart lange Spielzeit nichts einzuwenden, solange die Ideen der Entwickler für genügend Abwechslung sorgen, wohingegen 2,4 Prozent aller Teilnehmer nicht bereit sind, so viel Zeit in ein Spiel zu investieren.

INFO EURE MEINUNG

Gibt es irgendetwas, was du bisher in der Liste der angekündigten Features vermisst?

Bei dieser Frage hattet ihr die Möglichkeit, ohne Vorgaben selbst eine Antwort zu schreiben. Hier seht ihr eure interessantesten Beiträge.

- Cool wäre ein böser Klon als Gegenspieler
- Endgegner auch außerhalb von Dungeons
- Kampf mit zwei Schwertern gleichzeitig
- Richtig große Schlachten
- Link-Möglichkeit mit *Zelda: The Minish Cap* (GBA)
- Koop-Modus mit einer Extrageschichte und zwei anderen Charakteren

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

New Super Mario Bros.

Mario macht es sich auf dem DS gemütlich.

Das neue *Mario*-Spiel für den Nintendo DS verspricht wieder Spielspaß allererster Güte. In unserer aktuellen Vorschau auf der Seite 22 haben wir für euch einige neue Informationen zusammengetragen. Hat sich an eurer Vorfreude etwas geändert? Wir wollen es von euch wissen und präsentieren euch die Ergebnisse in der kommenden N-ZONE.

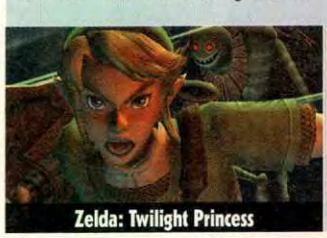
Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von New Super Mario Bros. haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Link wird viele Kämpfe hoch zu Ross bestreiten. Freust du dich auf diese neue Kampf-Art?

Der kleine Held der neuen *Zelda*-Episode baut im Laufe des Spiels eine starke Beziehung zu Tieren aller Art auf, vor allem zu seinem Pferd. Mit seinem Ross wird er nicht nur weite Strecken zurücklegen, sondern auch Kämpfe austragen. 87,5 Prozent von euch freuen sich schon jetzt auf diese Passagen. Deutlich weniger – nämlich 9,6 Prozent aller Umfrageteilnehmer – hoffen, dass sie mit solchen Kämpfen nicht allzu oft konfrontiert werden. 2,9 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser halten bereits im Vorfeld überhaupt nichts von diesem neuen Feature.

Bist du froh, dass die Entwickler einen realen Grafikstil für Twilight Princess verwenden?

Die Entscheidung der Entwickler, für das letzte *Zelda*-Abenteuer *Wind Waker* auf den Cel-Shading-Grafikstil zurückzugreifen, löste einige Diskussionen aus. Für das kommende Abenteuer verlässt sich Nintendo wieder auf eine realistischere Darstellung. 76 Prozent aller Umfrageteilnehmer sind froh über diese Entscheidung. 23,1 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser fanden den Cel-Shading-Look des Vorgängers gar nicht schlecht und sind deshalb weniger erleichtert, sondern eher gespannt. Und gerade mal 1 Prozent aller Teilnehmer hätte sich ein weiteres *Zelda*-Spiel im Cel-Shading-Look gewünscht.

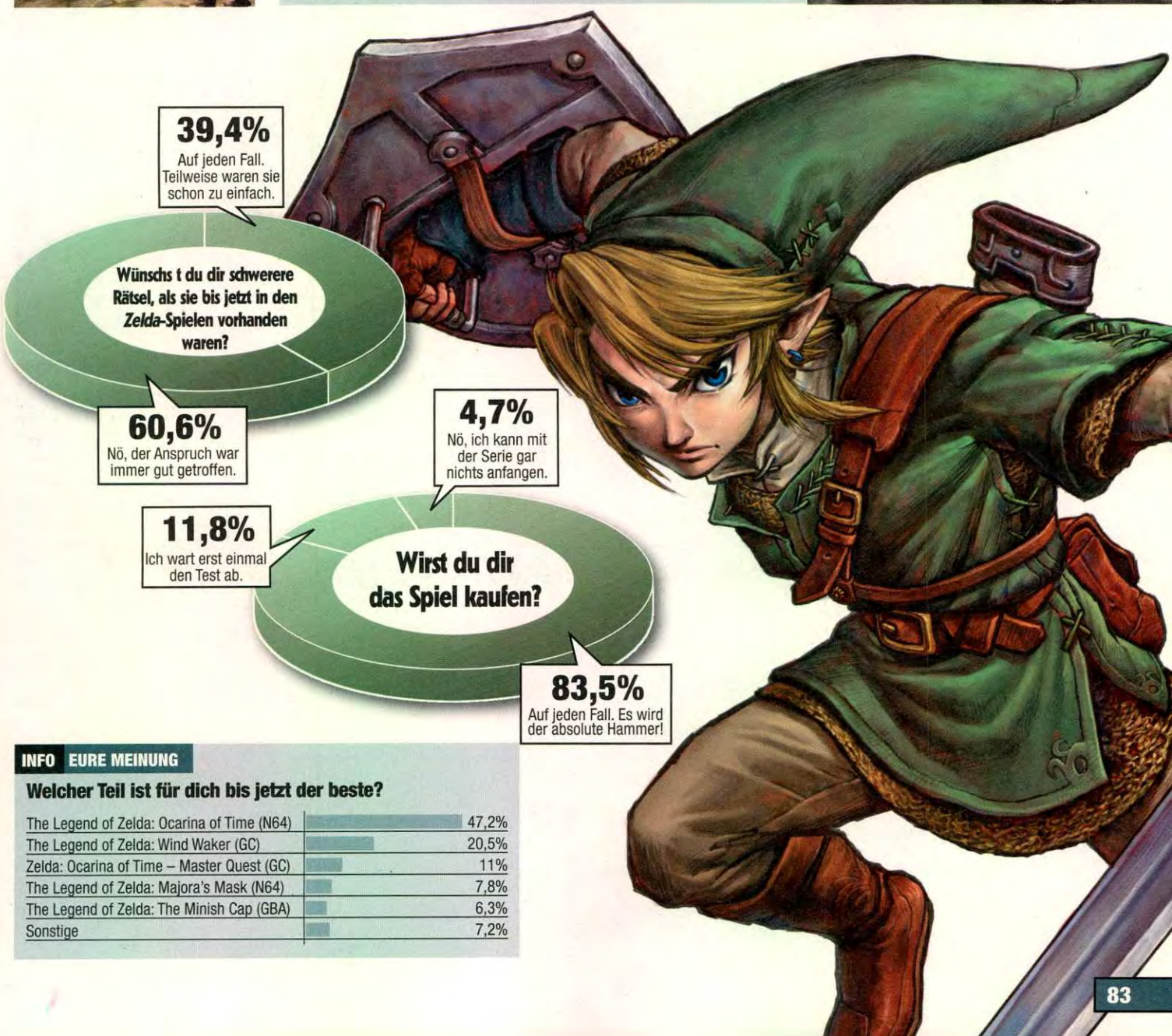


Zelda: Twilight Princess

Zelda: The Wind Waker

In der Parallelwelt von Twilight Princess verwandelt sich Link in einen Wolf. Wie gefällt dir das?

Es gab zwar schon in vergangenen *Zelda*-Spielen die Möglichkeit, in eine Paralleldimension zu wechseln, allerdings wird die Schattenwelt im neuesten Teil alles andere in Sachen Bedrohlichkeit und Abwechslung übertreffen. Bewegt man sich in der dunklen Version der „Friede, Freude, Eierkuchen"-Welt, so verwandelt sich Link in einen Wolf. 51,2 Prozent aller Umfrageteilnehmer halten dieses Feature für absolut genial, cool und erfrischend neu. Mäßige Freude macht sich bei 33,1 Prozent der teilnehmenden N-ZONE-Leser breit und 15,7 Prozent der Befragten halten von der animalischen Verwandlung überhaupt nichts.



INFO EURE MEINUNG

Welcher Teil ist für dich bis jetzt der beste?

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)	47,2%
The Legend of Zelda: Wind Waker (GC)	20,5%
Zelda: Ocarina of Time – Master Quest (GC)	11%
The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)	7,8%
The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA)	6,3%
Sonstige	7,2%

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

Teil 1: Geschichte von Nintendo
Teil 2: Product Analysis
Teil 3: Product Localisation, Testing & Technical Support
Teil 4: Verpackungen/ Anleitungen
Teil 5: Online-Department
Teil 6: Lager
Teil 7: Reparaturabteilung
Teil 8: Communication Center
Teil 9: Marketing

Zu Besuch bei Nintendo
Teil 8: Communication Center

ANGELIKA SPIELMANNS Die Managerin des Communication Centers führte uns durch ihre Abteilung.

VORBEREITET Die Mitarbeiter des Communication Centers spielen die Titel selbst, um Anfragen bestmöglich beantworten zu können.

Es ist Dienstag, 13:05 Uhr. Im Communication Center von Nintendo in Großostheim klingelt das Telefon der Spiele-Hotline. „Ich bin da in einen großen Raum gelaufen und werde immer von so einem Monster geplättet", meldet sich ein verzweifelter Spieler am anderen Ende der Leitung. Geduldig fragt ein Nintendo-Mitarbeiter den Zocker nach dem System, dem Spielenamen und den Leveldetails. Nach einem kurzen Blick in die Nintendo-Datenbank, in der sämtliche hierzulande über Nintendo erschienenen Titel und Konsolen erfasst sind, kann er dem Spieler helfen. Dieser verabschiedet sich mit leisen Jubelschreien und bedankt sich für die Hilfe. Im Communication Center findet jeder Kontakt mit den Kunden statt. Dies geschieht entweder per Telefon, E-Mail, Brief oder per Fax. Die Konsumentenberatung und die Spieleberatung von Nintendo sind montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr besetzt. An die Konsumentenberatung von Nintendo könnt ihr euch wenden, wenn ihr eine allgemeine oder eine technische Frage zu Nintendo und seinen Produkten habt. Bei der Spieleberatung dürft ihr Fragen stellen, wenn ihr in einem Spiel nicht weiterkommt. Diese und weitere Service-Angebote von Nintendo findet ihr auch in unserem Extrakasten oder in jeder Spieleanleitung.

DER KUNDE IST KÖNIG

Jeden Monat beantwortet das Communication Center rund 8.500 Kunden-Anfragen, allein 4.000 Spieler fragen telefonisch an, weitere 2.000 melden sich per E-Mail. Trotz dieses enormen Arbeitsaufkommens erhalten Kunden auf ihre E-Mails in der Regel innerhalb

von 24 Stunden eine Antwort. „Unsere Abteilung besteht aus zehn Mitarbeitern. Für die Spiele-Hotline zocken sie die Spiele selbst, denn wenn man wie Nintendo eine richtig gute Spieleberatung machen will, dann muss der Spieleberater ein Gefühl für den Titel haben. Er muss wissen, wie das Spiel aussieht, wie es aufgebaut ist, wie sich die Charaktere bewegen und zu welchen Stellen Fragen kommen könnten. Vorgefertigte Komplettlösungen aus Japan oder den USA erhalten wir nicht", erzählt uns die Managerin des Communication Centers, Angelika Spielmanns. Diesen Service lässt sich Nintendo einiges kosten, denn die Gebühren decken nur einen Teil der Ausgaben. „Wir möchten zufriedene Kunden haben, welche die Spiele durchspielen und so vollständig genießen können", sagt Angelika Spielmanns zur Spieleberatung. Die häufigsten Anfragen gibt es zu Spielen der *Zelda*-Serie. Zu den weiteren Aufgaben der Mitarbeiter des Communication Centers gehört die Verantwortung für die Inhalte der deutschen Nintendo-Website (www.nintendo.de), das Erstellen und Einstellen von lokalen News, die Bearbeitung von Registrierungsanfragen, sowie das Pflegen des Sterne-Katalogs und der Community.

Im letzten Teil unserer Backstage-Rubrik, den wir euch in der nächsten Ausgabe präsentieren, widmen wir uns der Marketing-Abteilung von Nintendo.

FABIAN SLUGA

INFO SERVICE-ÜBERBLICK

Der Nintendo-Service

Hier erhaltet ihr einen Überblick über die Service-Angebote von Nintendo. Bei der Spieleberatung und der Helpline gelten seit dem 1. September neue Rufnummern.

Montag bis Freitag, 13-17 Uhr:

Konsumentenberatung:
Unter 01805-005 806 (€ 0,12 pro Minute) könnt ihr allgemeine und technische Fragen rund um Nintendo stellen.

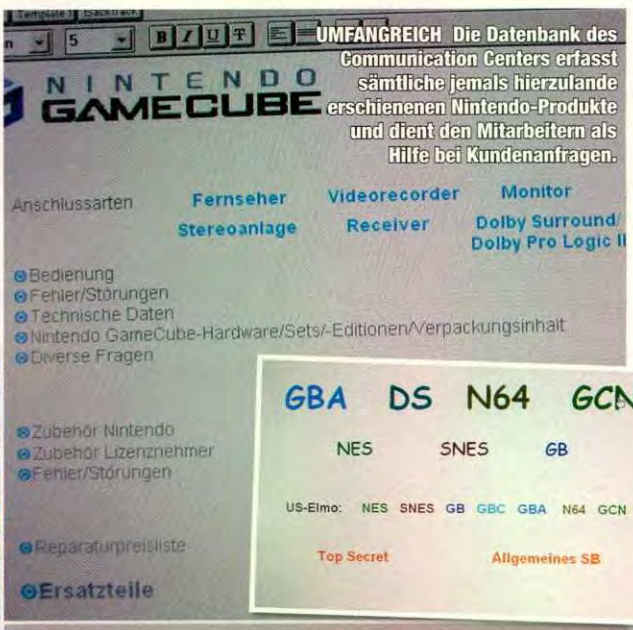
Spieleberatung:
Unter 09001-000 000 (€ 1,99 pro Anruf aus dem dt. Festnetz) erhaltet ihr Hilfe, wenn ihr in einem Nintendo-Spiel feststeckt.

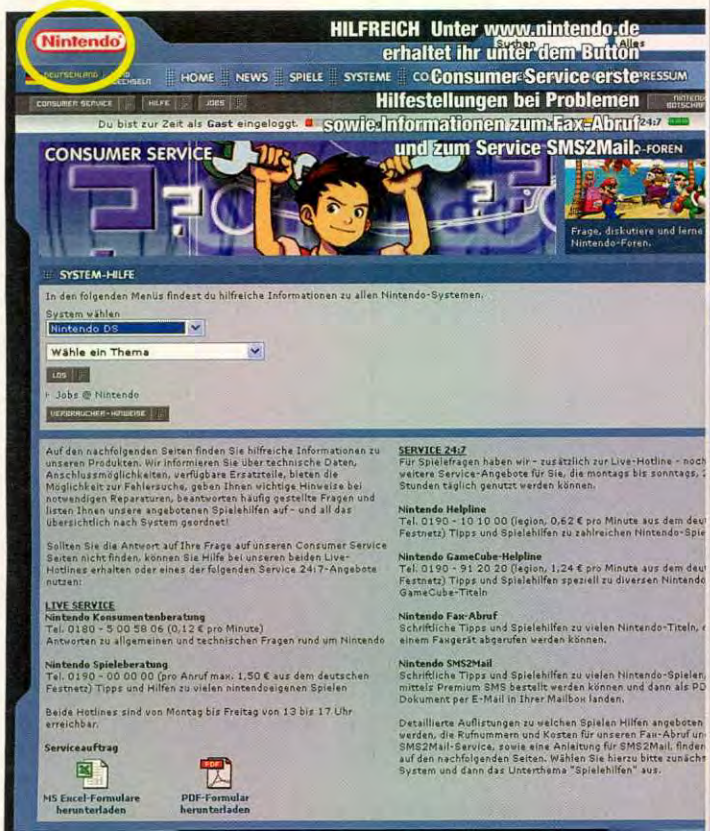
24-Stunden-Service:

Nintendo Helpline:
Unter 09001-111 000 (€ 0,99 pro Minute aus dem dt. Festnetz) erhaltet ihr Tipps zu vielen Nintendo-Titeln.

Fax-Abruf + SMS2Mail:
Mit einem Faxgerät könnt ihr über den Fax-Abruf umfangreiche Hilfen zu Spielen abrufen. Bei SMS2Mail bestellt ihr per SMS Spielehilfen zu Nintendo-Titeln, welche euch als PDF per E-Mail zugestellt werden. Wie der Fax-Abruf und SMS2Mail funktionieren, erfahrt ihr bei der Konsumentenberatung oder unter www.nintendo.de.

Auch andere Hersteller bieten Service-Nummern an. Einen Überblick erhaltet ihr auf Seite 96.





KURIOS Die Konsumentenberatung hat auch mit außergewöhnlichen Fällen zu tun.

Sehr geehrte Damen und Herren,

hiermit möchte ich Ihnen einen herzlichen Glückwunsch aussprechen zu der ausserordentlichen Qualität v. Game Boy Advanced SP.

Ausversehen musste der GB meines Sohnes in der Waschmaschine einen Waschvorgang durchleben. Und? Tatsächlich funktioniert er noch im Großen und Ganzen.
Wir müssten nur den Bildschirm von den Waschpulverresten befreien. Können wir bei Ihnen diesen kleinen Spezialschraubenzieher erwerben?

Eigentlich wäre unser GB prädestiniert für Sie, ausgestellt zu werden, um zu präsentieren, wie qualitativhochwertig die Verarbeitung ist.

Über eine Rückmeldung würden wir uns freuen.

Mit freundlichen Grüßen,

[redacted]

CHEATS & CODES

SASCHA DOWIDAT
29, FREIER MITARBEITER

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten zwei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben.

GameCube

Titel	Ausgabe
Batman Begins	08/05
Donkey Konga 2	08/05, 09/05
Fight Night Round 2	05/05
Ghost Recon 2	07/05
Mario Golf: Toadstool Tour	08/05
Mario Party 6	06/05, 07/05, 09/05
Mario Power Tennis	05/05
Pitfall: Die verlorene Expedition	06/05
Robots	06/05
SSX Tricky GC	04/05
Star Fox Assault	05/05
Tak und der Stab der Träume	05/05
Teenage Mutant Ninja Turtles	07/05
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	06/05
TimeSplitters Future Perfect	06/05
Ty der tasmanische Tiger	05/05
Viewtiful Joe	09/05
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	04/05
Zelda: Four Swords Adventures	04/05, 05/05

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer	09/05
Grand Theft Auto Advance	04/05
LEGO Star Wars	07/05
Wario Ware Twisted!	09/05
Yu-Gi-Oh! Der Tag des Duellanten WCT 2005	07/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
GoldenEye: Rogue Agent	08/05
Need for Speed Underground 2	08/05
Pac Pix	09/05
Polarium	06/05
Project Rub	04/05
Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	08/05
Tiger Woods PGA Tour 2005	04/05
Yoshi's Touch & Go	07/05

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33
Taglich von 8 bis 24 Uhr.
Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Meteos

TIPPS **Alles neu im Puzzle-Universum**

Nintendos neues Handheld entwickelt sich zum Geheimtipp für Denksportfans. *Meteos* ist der neueste intergalaktische Tüftelspaß für unterwegs und hält eine Menge Überraschungen für euch bereit. Was ihr tun müsst, um zusätzliche Planeten, Waffen und Soundsets freizuschalten, zeigen wir euch in unserer detaillierten Übersicht. Viel Spaß beim Puzzeln!

NEUE PLANETEN

Florias
Spielt das Spiel für fünf Stunden

Grannest
Schafft „STRAIGHT"

Planet Meteos
Schafft Star Trip mit allen acht Enden

NEUE WAFFEN

100 Air, Fire, Soil und H20 Meteos
Gewinnt einen 100-Meteo-Krieg in 10 Sekunden

100 Iron, Zap, Zoo und Herb Meteos
Spielt drei Wireless-Matches

Cross Bomb
Seht das wahre Ende der geraden Route

Eraser
Gewinnt fünf Profile anderer Spieler

Fury Hammer
Schafft die Multi Route

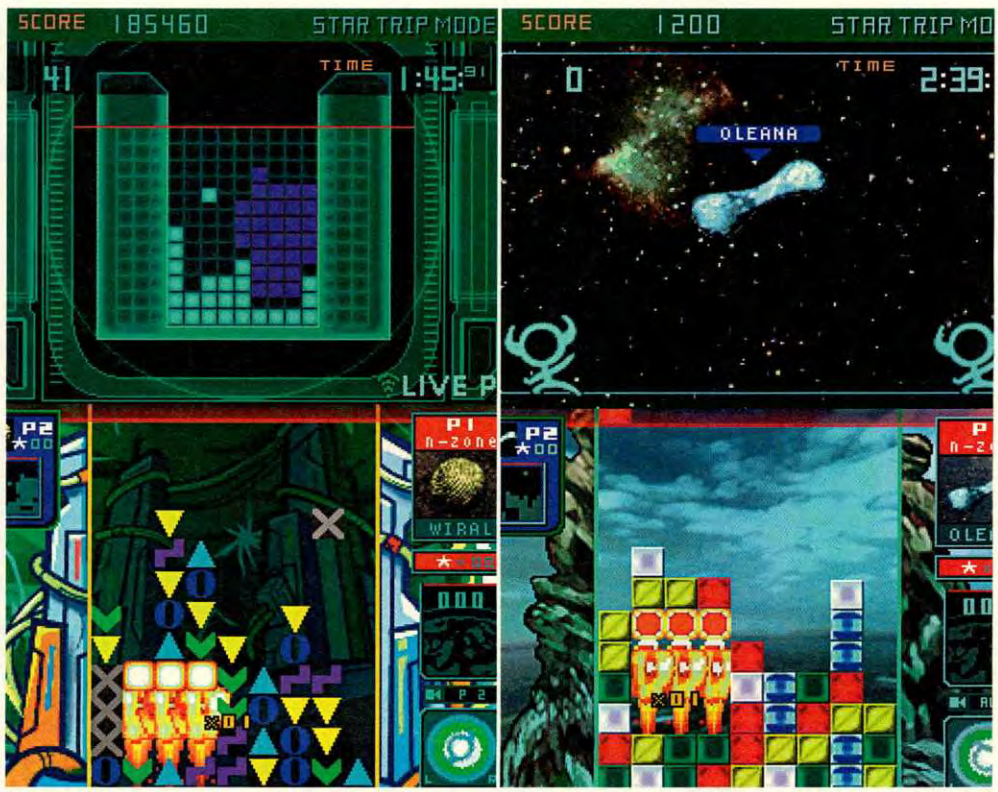
Smoke Screen
Schafft 100.000 Punkte in einem 5-Minuten-Krieg

NEUE SOUNDS

Planet Brabbit Sound Set
Startet 10.000 Meteos

Planet Cavious Sound Set
Spielt eine Stunde

Planet Layazero Sound Set
Schafft einen 1,000-Meteo-Krieg in max. 3 Minuten



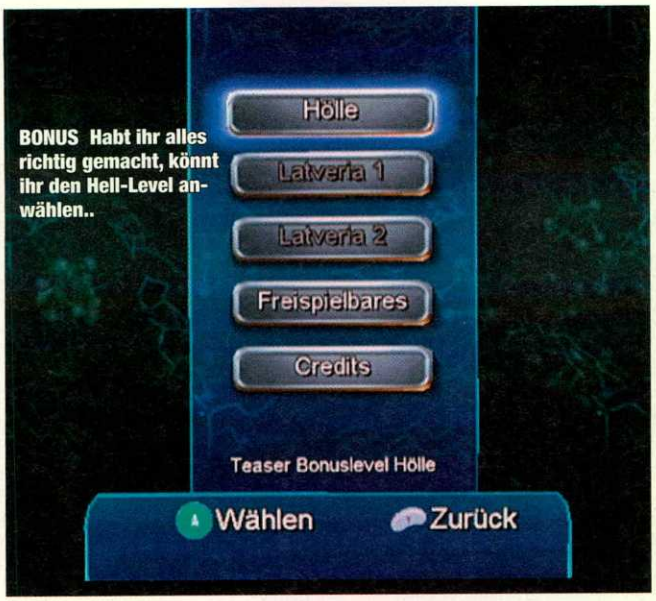
KRYPTISCH Die Meteoriten sehen immer anders aus. **MUSIK** Durch viele Punkte schaltet ihr neue Sounds frei.

Fantastic Four

CHEAT Bonuslevel

Damit dem sympathischen Heldenquartett nicht langweilig wird, schaltet ihr ganz einfach den Hell-Bonus-Level frei.

HELL-BONUS-LEVEL
Im Hauptmenü eingeben:
Rechts, rechts, B, X, links, hoch, runter



BONUS Habt ihr alles richtig gemacht, könnt ihr den Hell-Level anwählen..

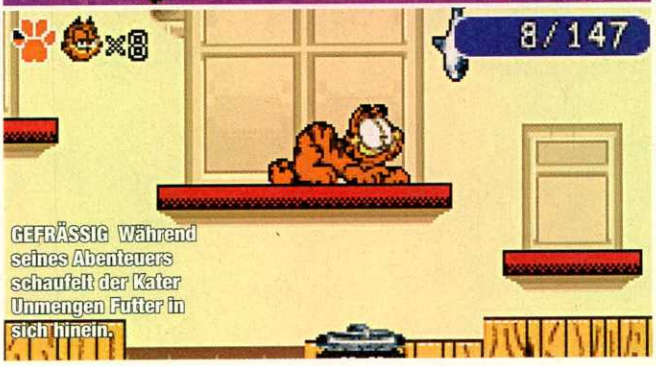
Garfield

CHEATS Levelanwahl

Wem der gefräßige Kater etwas zu behäbig durch die Levels schleicht, dem können wir helfen. Mit unseren Cheats steigt ihr direkt in späteren Spielabschnitten ein.

LEVEL	CODE
02	1#0PN21P6
03	CH79ZPXMV
04	55HX85W18
05	9#?DN5KZ6
06	*Z80221PQ
07	P30KN9*T5
08	FL6KN8DPV
09	HX58MR*V6
10	C765NN0RP
11	KX58MRHKQ
12	PL08W2Z35
13	71ZR9C3*J

EINFACH Schon stehen euch alle Levels offen.



GEFRÄSSIG Während seines Abenteuers schaufelt der Kater Unmengen Futter in sich hinein.

N-ZONE CLASSIC CHEATS

True Crime: Streets of L.A.

CHEAT Neue Charaktere in Los Angeles

Euch langweilt Nick Kang? Wir schaffen Abhilfe – dazu müsst ihr lediglich die unten angegebenen Codes als Profilnamen eingeben und schon rennt ihr als Boxer, Metzger oder Punker durch die Straßen von L.A.

Biker	HAWG
Boxer	BRUZ
Chief	B1G1
Cop	FUZZ
Gangster	TFAN
Geisha	TATS
Handwerker	HARA
Metzger	PHAM
Nobelpunk-Tussi	B00B
Penner	B00Z
Police-Officer	FATT
Punker	MNKY
Rosie	ROSA
S/M-Ese	JASS
Special-Commander	M1K3
SWAT-Officer	5WAT
Zocker	MRFU
Zombie	J1MM
Zuhälter	P1MP

KICK Mittels der Cheats dürft ihr mit neuen Charakteren prügeln.

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Killer 7

[m]
H48J-TP07-82N9M
ADYR-6A0J-X6DET
Unendlich Energie
R5GC-65X0-6TGZ9
QBYZ-QEBF-5A01N
Unendlich Munition
GFY4-GGCQ-16P5A
X2GR-ERTR-B1930
Volles Bloodmeter
RUQM-C9PJ-JCFBB
3NFM-4BMG-P048T
Unendlich Serum
V88H-XUGC-4Z9AA
VMJ9-X64Y-353UR
Alle Persönlichkeiten
9W1Q-KW4U-CH7H8
TKAK-BKG3-E78DM
4TH9-0Q7D-7DEM4
Dan Smith Codes
Maximale Energie
JB0P-PCBA-DZ312
QK6C-ZNT2-58NVT
Maximale Geschwindigkeit
JG7H-7X5X-Q8E45
9DYB-DX0J-RZ0QA
Kaede Smith Codes
Maximale Energie
G25V-1C5C-PK9T5
QQN2-QNKF-DEXX0
Maximale Geschwindigkeit
70QV-A20A-YY13W
860D-UUNH-1NDGK

Fantastic Four

[m]
QY9F-N319-3TCU5
WG1K-46RA-T4MKY
Unverwundbarkeit
W5V6-GX1Y-E9NRB
768E-VXT4-X2KCU
Infinite Cosmic Power
0T3F-QVXP-GZMPG
DW5J-UW80-ZV9X5

MISSION 1 Aller Anfang ist leicht: Erobert die Stadt und besiegt die Panzer und Infanteristen.

MISSION 2 Mit der Artillerie greift ihr den Gegner aus bis zu 3 Feldern Entfernung an.

MISSION 2 Jetzt hat Black Hole nichts mehr zu lachen. Diese Pixelmännlein dafür umso mehr.

WALKTHROUGH

Unsere Komplettlösung wurde anhand der inhaltsgleichen japanischen Version erstellt. In diesem Monat führen wir euch durch die ersten 14 Missionen.

Mission 1

Eure Aufgabe ist es zunächst, die Städte zu belagern. Bewegt dazu den Infanteristen auf das graue Gebäude und wählt den Besatzungsbefehl aus. Den eigenen Panzer platziert ihr auf dem nahe liegenden Waldgrundstück und blast zum Angriff auf den feindlichen Jagdpanzer. Mit der mechanisierten Infanterie sollte diese gegnerische Einheit endgültig besiegt sein. Beendet euren Zug und belagert danach die Stadt ein letztes Mal. Die verbliebenen Feinde lassen sich schließlich mit dem Jagdpanzer und euren restlichen Einheiten in zwei Runden besiegen.

Mission 2

Die zweite Mission ist genauso einfach wie die erste: Mit den beiden Artillerie-Einheiten zielt ihr auf die drei Panzer – eure einzigen Gegner in dieser Kampagne. Bedenkt dabei, dass eure Fahrzeuge dem Feind direkt gegenüberstehen müssen. Den einsamen Infanteristen verstaut ihr währenddessen sicher im Truppentransportpanzer und bewegt das Vehikel auf ein beliebiges Feld. Etappe für Etappe rückt ihr mit dem Jagdpanzer nach Norden vor und macht dem Gegner, dessen Panzer sich nach gewisser Zeit zusammenschließen, den Garaus.

Mission 3

Hier kommt erstmals die Luftflotte ins Spiel. Achtet anfangs auf die S-Bombe, die sich in der Mitte des Bildschirms befindet, denn eine Berührung kostet euch die Hälfte eurer Einheiten. Bewegt daher eine Hälfte eurer Kampfhelikopter in die rechte untere Ecke und die andere nach rechts oben – auf diese Weise wird nur ein Teil eurer Flotte dezimiert. Mit euren Hubschraubern rückt ihr nun zum Feindesgebiet vor. Beachtet, dass ihr mit den Helikoptern nur mäßigen Schaden bei den Panzerfahrzeugen anrichtet. Verwendet dazu am besten die Artillerie und macht die Roboterarmee mit den Hubschraubern fertig. Prinzipiell kann aber aufgrund eurer zahlreichen Helis nicht viel schief gehen.

Mission 4

Jetzt werden langsam, aber sicher schwere Geschütze aufgefahren: Ihr habt 30 Minuten Zeit, um diese Kampagne zu lösen, ansonsten stürzt eine Lenkrakete auf euch herab. Aber keine Panik! Erste Angriffsziele sind die Bomber und

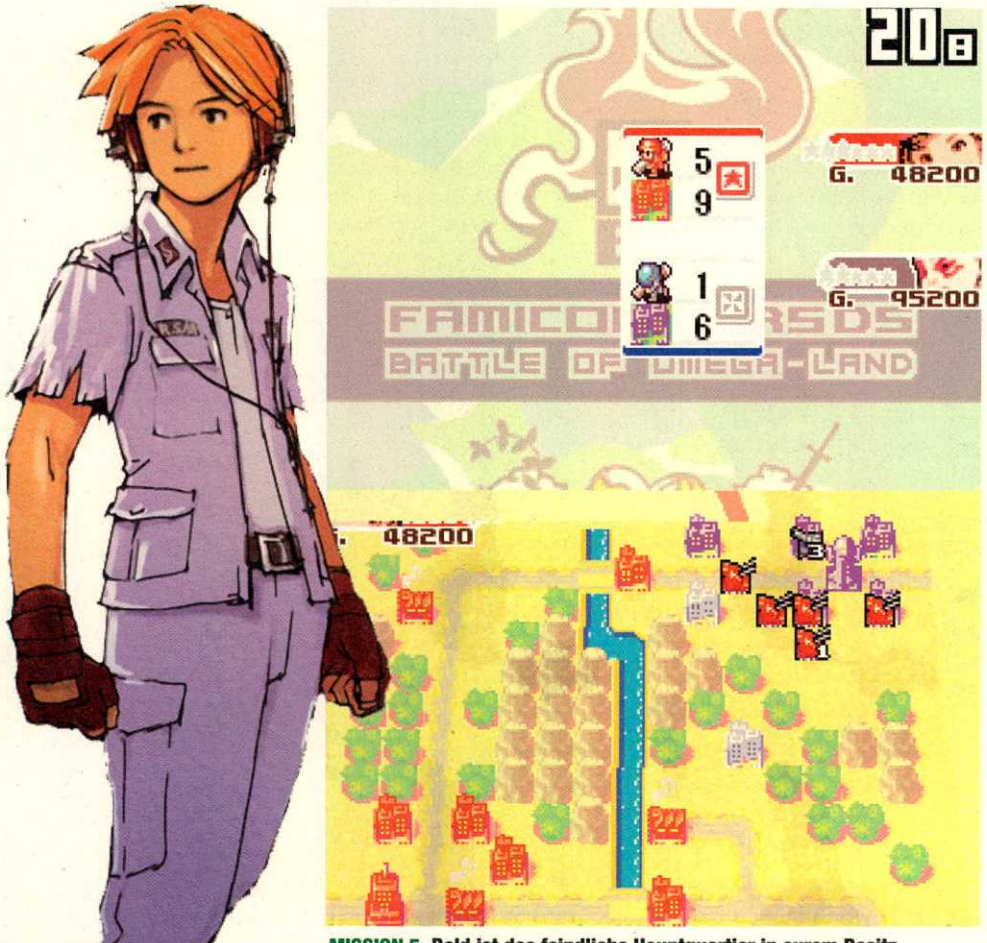
MISSION 2 Befindet sich die Artillerie außer Reichweite, greift ihr auf den Jagdpanzer zurück.

MISSION 3 Dank unserer Tipps hat die S-Bombe nur einen Teil der Helis zur Explosion gebracht.

MISSION 3 Die Roboterarmee lässt sich mit den Helikoptern am mühelosesten besiegen.

MISSION 4 Der Panzer befindet sich gerade im Visier eurer Flak-Einheit.

MISSION 4 Gegen den einsamen Jäger hat eure Flotte leichtes Spiel.



MISSION 5 Bald ist das feindliche Hauptquartier in eurem Besitz.

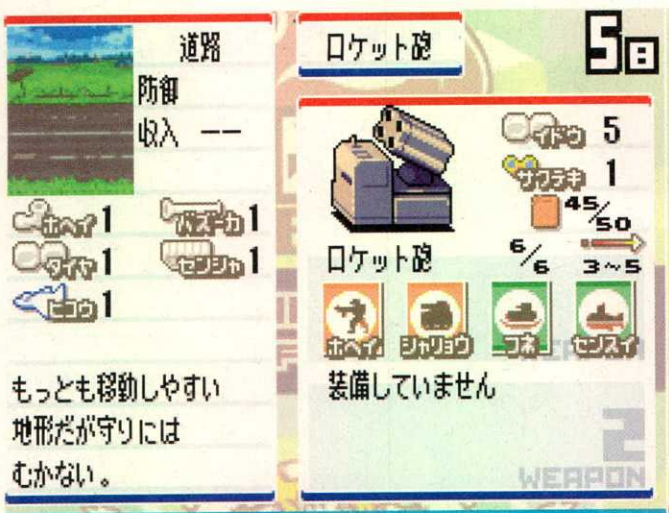
Jäger links der Brücke. Positioniert eure Flaks so, dass alle drei Fahrzeuge hintereinander stehen. Mit dem Raketenwerfer greift ihr den einsamen Panzer an, der sich rechts neben der Brücke befindet. Benutzt dann den obigen Jagdpanzer, um das Gerät endgültig schrottreif zu schlagen. Beladet den Transport-Heli und lasst die Missile einen der Bomber angreifen. Besiegt die restlichen Jagdflugzeuge mit den Raketenwerfern und knöpft euch anschließend die verbliebene Bombereinheit vor.

Mission 5

Für diese Mission gibt es kein Patentrezept, da ihr jetzt über eigene Fabriken verfügt, mit denen ihr Soldaten und Panzer erstellen könnt. Besetzt zunächst die neutrale Fabrik, um einen dritten Produktionsstandort zu errichten. Wichtig: Belagert die herrenlosen Städte – nur so wird euer Truppenkontingent nach jeder Runde wieder aufgestockt und eure Kriegskasse stetig aufgefüllt. Dem mächtigen Gegner nähert ihr euch am geschicktesten mit den beiden teuersten anwählbaren Panzern. Investiert daher euer Budget lieber in wenige, dafür qualitativ hochwertige Panzer. Und zu guter Letzt: Seht zu, dass der Gegner sich nicht eure Städte unter den Nagel reißt, und vergesst nicht, Gebrauch von den Spezialangriffen zu machen.

Mission 6

Der Kreuzer und das U-Boot sind in dieser Kampagne eure wichtigsten Einheiten. Manö-



MISSION 6 Die Reichweite des Schlachtschiffs beträgt 6 Einheiten.

MISSION 7 Hier seht ihr die Ausgangsposition vor dem ersten Zug.

vriert die Artillerie mit dem Transportboot auf die mittlere Insel. Von hier aus könnt ihr einen Teil der gegnerischen Einheiten ungestört angreifen. Mit dem Kreuzer versenkt ihr aus großer Reichweite das fremde U-Boot, während sich der Helikopter um die Armee zu Lande kümmert. Achtet auf feindliche U-Boote, die sich euch unverhofft in den Weg stellen!

Mission 7

Kriegsnebel! Der einfachste Weg, diese Mission zu lösen, ist die Eroberung der Hauptstadt. Verschafft euch zunächst einen Überblick über das Terrain, indem ihr den Spähpanzer nach Norden schickt. Passt dabei auf, nicht schon beim ersten Schritt dem Feind in die Arme zu laufen – unser Screenshot zeigt die Ausgangsbesetzung des Gegners. Wichtig: Konzentriert euch darauf, die Distanzwaffen der Gegenseite zu vernichten, da nur so eine ungehinderte Besetzung möglich ist. Mit dem Truppentransportfahrzeug könnt ihr euch bei Bedarf schnell in Sicherheit bringen, sollte sich der Feind euch nähern.

Mission 8

Der Schlüssel zum Sieg ist die Einnahme des feindlichen Hauptquartiers. Um dies zu bewerkstelligen, erobert ihr mit einfachen Infanteristen zunächst die nahe gelegenen Fabriken und Städte. Anschließend marschiert ihr mit einigen Titanpanzern nach Süden ein. Mit diesen Kriegsmaschinen, in die ihr eure ganze Habe

MISSION 7 Habt ihr die Gegner rund um die Hauptstadt besiegt, könnt ihr sie einnehmen.

MISSION 8 Rückt unermüdlich nach Süden vor, um ins feindliche Hauptquartier zu gelangen.

MISSION 8 Titanpanzer helfen bei der Invasion und minimieren selbst Panzer aus dem Effeff.

MISSION 9 Erst wenn die Luftflotte die Bombe entschärft hat, könnt ihr vorrücken.

MISSION 9 Angriffspunkt in dieser Mission ist der Kristall im gegnerischen Hauptquartier.

investiert, solltet ihr jede Einheit mit einem Schlag besiegen können. Nachdem ihr auch die Fabriken des Gegners belagert habt, kann dieser keinen Nachschub mehr produzieren. Bewegt nun einen Mechanteristen mit dem Truppentransporter zum Hauptquartier und besetzt auch dieses. So ist die Mission in knapp 20 Zügen zu lösen.

Mission 9

Erstmals wird es richtig knifflig. Ziel dieser Mission ist es, den Kristall im Westen bersten zu lassen. Zunächst allerdings hindert euch eine Detonation nach jeder Runde daran, weiter zum Feind vorzudringen. Bewegt eure Luftflotte auf den oberen Bildschirm, behaltet aber einen Bomber unten. Die Invasion sämtlicher neutraler Städte und Fabriken ist der beste Weg, um rasch zu Geld und neuen Einheiten zu kommen. Die Masse macht's: Erobert euch die hügelige Landschaft und schreitet mit Unmengen an Panzern, Bombern und einigen Mechanteristen ins gegnerische Gebiet vor. Nachdem ihr euch dort breit gemacht habt, kümmert sich ein Titanpanzer um den Beschuss des Kristalls.

Mission 10

Hier fahrt ihr mit einer Zwei-Insel-Strategie genau richtig: Nutzt das Transportschiff, um als Erstes zwei Panzer auf die mittlere Insel zu bugsieren. Mit dem U-Boot rückt ihr aus, um nach und nach sämtliche Einheiten zu Wasser zu vernichten. Haltet zwei mechanisierte Infanteristen zurück, mit den restlichen Figuren wehrt ihr euch gegen die feindlichen Angriffe. Sobald ihr auf der Insel angekommen seid, überrumpelt ihr mit euren Panzern den Gegner in der Hauptstadt. Entsendet das Schiff zurück, beladet es mit den beiden Soldaten und betretet mit ihnen erneut die Insel. Binnen weniger Tage sollte das Hauptquartier euch gehören.

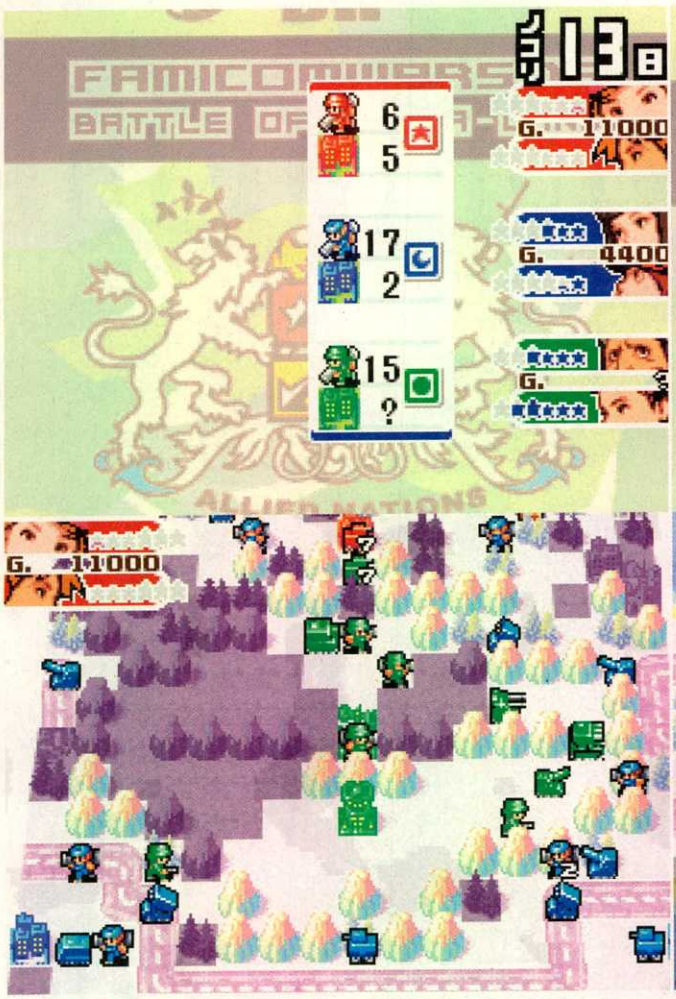
Mission 11

Das wichtigste Gebot in dieser Kampagne: Lasst euch nicht unterkriegen und haltet dem Gegner mit stetigem Nachschub entgegen! Marschiert mit einfachen Soldaten nach Norden und bringt die Städte sowie die Panzer- und Flugzeugfabrik in euren Besitz. Durch Belagerung der raketenförmigen Säulen dürft ihr einen einmaligen Raketenangriff ausführen – wählt hierbei mit dem Steuerkreuz den Angriffspunkt. Rückt immer weiter vor und produziert regelmäßig schweres Geschütz, um starke Panzer gleich beim ersten Zug zu schlagen. Die halbe Schlacht ist schon gewonnen,

MISSION 10 Der einfachste Weg ist es hier, die südliche Insel zu übernehmen.

MISSION 11 Wir haben es fast geschafft: Nur noch ein mechanisierter Infanterist ist übrig!

MISSION 12 Die Wasserbrücke (siehe Pfeil) hilft euch, zu Blue Moon vorzudringen.



MISSION 13 Hier kooperieren Blue Moon und Orange Star miteinander.

MISSION 14 Hier seid ihr von Läufern und einer Pipeline umgeben.

nachdem ihr an allen Eckpunkten Fabriken besitzt. Positioniert in der Endphase Soldaten auf die feindlichen Produktionshallen, damit die Black-Hole-Armee keinen Nachschub mehr anfertigen kann.

Mission 12

Bildet eifrig Fußvolk aus, mit dem ihr die umliegenden Städte erobert. Anschließend nutzt ihr den niedrigen Wasserstand am linken Bildschirmrand, um eure Soldaten und Panzer auf die andere Insel zur alliierten Nation zu manövrieren. Zur selben Zeit wehrt ihr euch in der Rolle des zweiten Offiziers so gut es geht gegen die Angriffe auf Blue Moon. Primäres Ziel von Orange Star sollte es sein, die Fabrik im Süden zu belagern, damit ihr rasch mit produzierten Einheiten einmarschieren könnt. Wie immer in der letzten Phase gilt: schweres Geschütz bereithalten!

Mission 13

Die beiden Teams Orange Star und Blue Moon kämpfen Seite an Seite und trotzdem wird euch in dieser Mission einiges an militärischem Geschick abverlangt. Konzentriert euch zunächst darauf, sämtliche nördlichen Städte und Fabriken zu belagern. Produziert Panzer und provoziert den Gegner bewusst mit Angriffen, um ihn zu Orange Star zu lotsen. Während die Truppe von Blue Moon mit Distanzwaffen einige Einheiten dezimiert, entfernt sich der Feind langsam, aber sicher vom Hauptquartier. Diesen Moment kann nun ein südlich positionierter Infanterist nutzen, um die Hauptstadt in seinen Besitz zu bringen. Entscheidend dabei ist, dass ihr währenddessen einen Raktenwerfer am Rand des Gebirges platziert. Dieser kann den einsamen Soldaten im Notfall schützen und ihm zu Hilfe eilen, wenn es einmal brenzlig werden sollte.

Mission 14

Schippert mit einem Infanteristen auf die südöstliche Insel und belagert dort die beiden Städte. Gleichzeitig navigiert ihr einen weiteren Soldaten mittels Truppentransportpanzer zur westlichen Raketenabschussrampe, die ihr anschließend auf euren Gegner richtet. Mit den Flaks holt ihr die Flugzeugarmee von Black Hole rasch vom Himmel. Die Raketenwerfer blasen schließlich zum Angriff auf die Läufer, die sich auf den Pipelines hin- und herbewegen. Nach und nach rückt der Feind nach Norden vor. Zeit, um mit einem Infanteristen die Fabrik im Osten einzunehmen. Setzt eure restliche Artillerie und Flak gekonnt ein und produziert weitere Einheiten. Wir sehen uns im nächsten Monat wieder und führen euch dann durch den zweiten Teil der Einzelspieler-Kampagne. Bis dahin, Soldat: Abtreten, marsch, marsch!

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Nintendo Revolution	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Game Boy Micro	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation 3	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
Xbox 360	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: _____ _____
GBA/GBA SP: _____ _____
Nintendo DS: _____ _____

5. Wirst du dir *New Super Mario Bros.* kaufen?

Ja ❑
Nein ❑
Vielleicht ❑

6. Wie findest du den Grafik-Mix aus 2D und 3D bei *New Super Mario Bros.*?

Richtig cool ❑
Passt schon ❑
Gefällt mir überhaupt nicht. ❑

7. Wie findest du die spielerische Rückkehr zu Marios 2D-Jump&Run-Wurzeln in *New Super Mario Bros.*?

Überaus interessant ❑
Kommt darauf an, ob genug neue Ideen drin sind. ❑
Davon halte ich überhaupt nichts. ❑

8. Was hältst du bisher vom geplanten Zweispieler-Modus von *New Super Mario Bros.*?

Ist schon lange überfällig ❑
Hört sich interessant an ❑
Dazu habe ich keine Meinung ❑
Finde ich jetzt schon total daneben ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?
(Aktuelle Ausgabe = 10/2005)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...
... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Vorschau *Prince of Persia 3*	____	❑	❑	❑
Vorschau *Zelda: Twillight Pr.*	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test *WWE: Day of Reckoning 2*	____	❑	❑	❑
Test *FIFA 06*	____	❑	❑	❑
Test *Castlevania: D. of Sorrow*	____	❑	❑	❑
Test *Nintendogs*	____	❑	❑	❑
Test *Advance Wars: Dual Strike*	____	❑	❑	❑
Import-Test *Geist*	____	❑	❑	❑
Import-Test *Pokémon XD*	____	❑	❑	❑
Import-Test *Jump Superstars*	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Leserbriefe	____	❑	❑	❑
Feedback *Zelda: Twillight Pr.*	____	❑	❑	❑
Backstage Nintendo Teil 8	____	❑	❑	❑
Lösung *Advance Wars: Dual S.*	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____

_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____

_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 10 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Thomas Eder,
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Dowidat, Christoph Kraus, Wolfgang Fischer, Oliver Beck
Redaktionsassistenz: Yves Nawroth
Chefreporter Computec Media AG:
Christoph Holowaty
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Verantwortlich im Sinne des Presserechts: Oliver von Quadt

Anzeigenberatung:
Anzeigenleitung
Oliver von Quadt
Telefon: +49-911-2872-393
oliver.vonquadt@computec.de
Ina Willax
Telefon: +49-911-2872-346
ina.willax@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel
Telefon: +49-911-2872-254
silke.pietschel@computec.de
Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat
Telefon: +49-911-2872-142
susanne.szameitat@computec.de
Sven Wedig
Telefon: +49-911-2872-251
sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister
Telefon: +49-911-2872-255
lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
anzeigen@computec.de

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
CMS Media Services GmbH
Disposition, Anschrift siehe oben.

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

PC Games · PC ACTION · WIDESCREEN · Games Hardware · PLAYZONE · XBOX ZONE · Kids Zone · SFT

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 37,20 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,20)

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 42,-

Druck:
RR Donnelley Europe
ul. Obroncow Modlina 11
30-733 Krakau
Polen

ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2005 30.609 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111

E-Mail: computec@csj.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

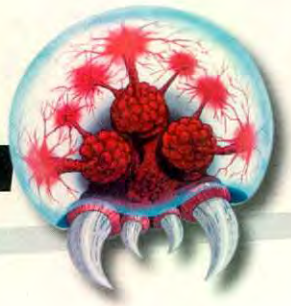
Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Media AG	**39, 67, 81, 94**
Jöllenbeck	**99**
SEGA	**18, 19**
Sony	**2, 23, 25, 27**
Ubisoft	**100**

NACHSPIEL

SKRIBBLES KURZ VORM SCHLUSS!



Die (Retro-)Zukunft

Spieledownloads

DIE KOLUMNE

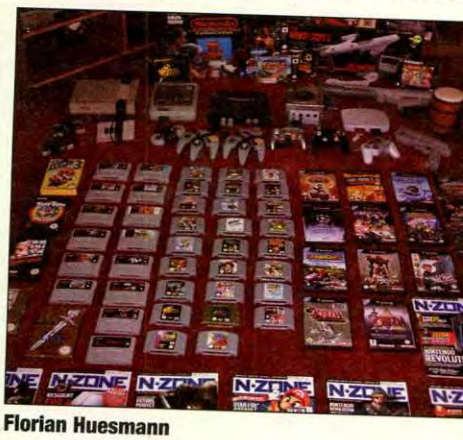
Langsam, aber sicher rückt die neue Konsolengeneration immer näher. Die Xbox 360 erscheint noch in diesem Jahr, die PlayStation 3 im Frühjahr 2006 und der Nintendo Revolution angeblich kurze Zeit später. Zu Nintendos neuer Konsole ist bislang wenig bekannt. Ein einzigartiges Feature des Revolution soll aber seine Fähigkeit sein, Spiele von fast sämtlichen Nintendo-Konsolen abspielen zu können. Ach, da werden bei dem einen oder anderen Spieler mit Sicherheit Erinnerungen an frühere Tage wach! Auch ich kann mich noch lebhaft an durchzockte Nächte mit *Bucky O'Hare*, *Metroid*, *Probotector*, *Super Mario Bros. 3* (alle NES), *Super Mario Kart*, *Zelda: A Link to the Past*, *Donkey Kong Country*, *R-Type III*, *Secret of Mana* (alle SNES), *Super Mario 64*, *Perfect Dark*, *Banjo-Kazooie*, *Wetrix* oder *Ocarina of Time* (alle N64) erinnern. All diese Klassiker und noch viele mehr sollen gegen eine geringe Gebühr zum Download für den Revolution erhältlich sein. Das ist ohne Zweifel ein nettes Feature, das mit Sicherheit Tränen der Freude in die Augen zahlreicher Retro-Fans treiben wird. Dennoch frage ich mich manchmal, wie weit die Ausschlachtung der alten Franchises noch gehen soll. Auf dem GBA haben wir die „alten" *Mario*-Titel doch gerade erst zum x-ten Mal neu serviert bekommen. Ich meine, ich habe ja gar nichts dagegen, wenn man diese alten Schinken für maximal fünf Euro noch einmal erwerben kann. Teurer sollte es aber nicht sein und meiner Meinung nach sollte auch nicht so ein Riesenaufstand um dieses nette Zusatzfeature gemacht werden, denn damit wird Nintendo die Konsolenschlacht nicht gewinnen. Darüber hinaus frage ich mich, warum Nintendo keine Demo-Download-Stationen für den Nintendo DS in den hiesigen Kaufhäusern anbietet, wie man das doch auch in Japan und auf jeder Messe macht. So könnten die Spieler einen guten Ersteindruck von den Spielen bekommen, die im Handel erhältlich sind. Welche Meinung habt ihr zu diesen beiden Themen? Schreibt uns doch einfach eine E-Mail an redaktion@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Schickt uns eure Sammlungen an:
redaktion@n-zone.de

Alexander Köhl aus Sulzbach



Florian Huesmann

Meik Fehlau aus Stuckenbrock

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Das Titelmotiv der N-ZONE 11/2000 verkündet bereits den Knaller-Test der Ausgabe: *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Der N64-Nachfolger von *Zelda: Ocarina of Time* staubte satte 96 Prozent ab. Der übrige Testteil war eher mau besetzt, konnte aber mit den Tests zu *F1 Racing Championship* (85 %) und *Mario Tennis* (92 %) immerhin zwei echte Hochkaräter vorweisen. Im Vorschaubereich stellten wir euch die letzten Rare-Kracher für das N64 vor: *Banjo-Tooie* und *Conker's Bad Fur Day*. Ansonsten wurden die Dauerbrenner Pokémon mit Aufklebern, einem Poster und Starkarten gewürdigt.

VORSCHAU

N-ZONE 11/05 AB 05.10.2005 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Angelika Spielmanns

Angelika Spielmanns ist 41 Jahre alt und Communication Center Manager bei der Nintendo of Europe GmbH.

Was spielen Sie im Augenblick?
Nintendogs (DS), *Wario Ware Touched!* (DS) und *Donkey Konga 2* (GC).

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Nintendogs ist total knuddelig und trotzdem realistisch. *Wario Ware Touched!* ist verrückt und kurzweilig. An *Donkey Konga 2* gefällt mir, dass es innovativ und groovy ist.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
The Legend of Zelda – das erste Adventure, das ich je gespielt habe. *Metroid*, weil es das erste Action-Adventure mit einer echt coolen Heldin ist. Und *Mario Kart*: Denn das bedeutet Fun, Fun, Fun!

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Die Größe (oder besser die „Kleine") und der Wavebird Controller.

Welche GameCube- und Nintendo-DS-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Auf dem GameCube würde mich ein neues *Star Tropics* freuen. Für den Nintendo DS ist *Mario Kart* schon unterwegs. Und auch an *The Legend of Zelda* wird ja schon fleißig gearbeitet. Ein *Metroid* (à la *Metroid Fusion*) wäre auch noch cool.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Mit einer unbekannten Telespiel-Konsole, die Spiele wie Tennis, Squash etc. enthielt. (Die schwarzweiße Balkenvariante) ;-)

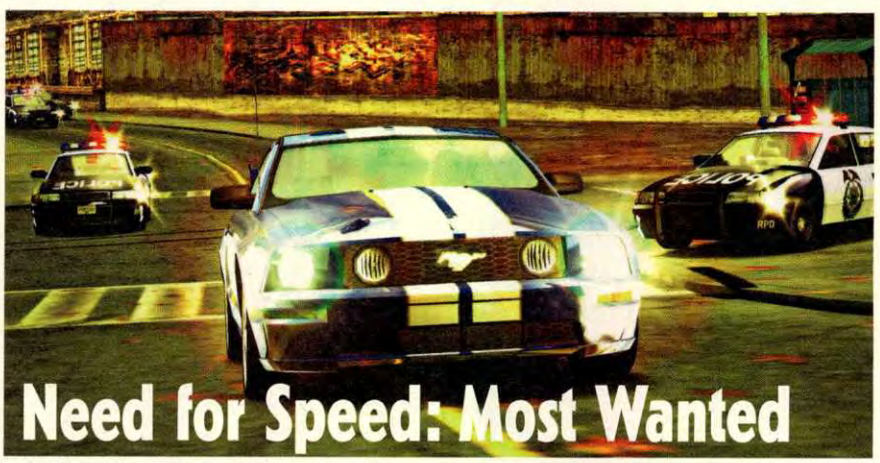
Welche Spiele-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Action-Adventure: Die Mischung macht's! Geschicklichkeitsspiele: perfekt für zwischendurch.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Mario Kart: Die Frage nach dem Warum muss ich sicher nicht beantworten, oder?

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Laut eines Zeitungsberichts hat man beim Daddeln den gleichen Kalorienverbrauch wie beim Wandern ...

Der Game Boy Micro kommt!

Klein, kleiner, Game Boy Micro. Auf der Games Convention enthüllte Nintendo, dass der neueste Spross der Game-Boy-Familie ab dem 4. November für 99 Euro erhältlich ist. Wir verraten euch in unserem Praxistest, was ihr über das stylische Gerät wissen müsst und ob der neue Game Boy sein Geld wert ist.



Need for Speed: Most Wanted

Das heißeste Rennspiel des Jahres rast mit Vollgas auf GameCube, Nintendo DS und Game Boy Advance zu. Wir fahren mit der GameCube-Version Probe und präsentieren euch in der nächsten Ausgabe unsere Eindrücke sowie spektakuläre Bilder des Rennspielkrachers.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **TEST:** ULTIMATE SPIDER-MAN
- **TEST:** SSX ON TOUR
- **TEST:** SPARTAN: TOTAL WARRIOR
- **VORSCHAU:** GUN
- **VORSCHAU:** JAMES BOND 007: LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU
- **VORSCHAU:** MARIO KART DS

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.